



BBAA

FACULTAD DE BELLAS ARTES



TRABAJO FIN DE GRADO  
GRADO EN BELLAS ARTES - UNIVERSIDAD DE SEVILLA -  
CURSO: 2017-2018  
AUTORA: MARÍA JOSÉ GARCÍA GONZÁLEZ

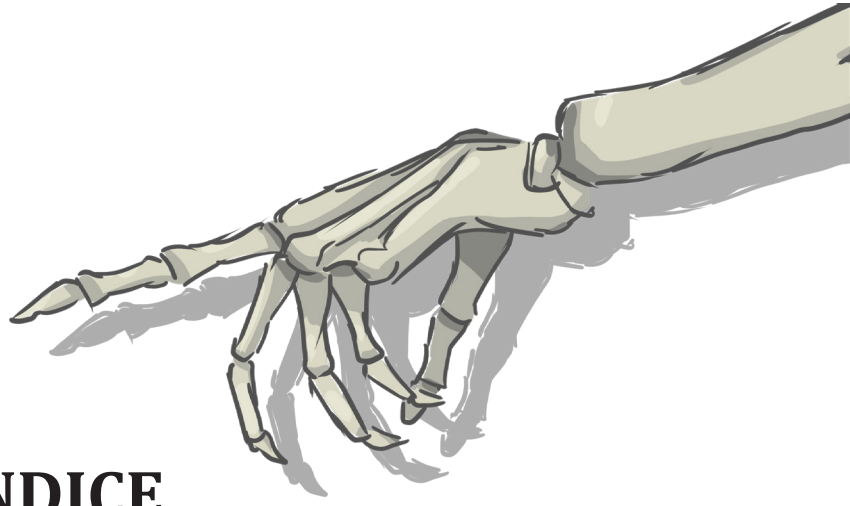


TRABAJO FIN DE GRADO  
GRADO EN BELLAS ARTES-UNIVERSIDAD DE SEVILLA-  
CURSO 2017-2018

TÍTULO: "LA EVOLUCIÓN DE LA ILUSTRACIÓN. LA INTRODUCCIÓN DE NOVELAS  
GRÁFICAS EN VIDEOJUEGOS: VISUAL NOVELS"

AUTORA:MARÍA JOSÉ GARCÍA GONZÁLEZ

TUTOR/A: AMALIA ORTEGA RODAS  
Vº.Bº.DEL'TUTOR:



# ÍNDICE

1. INTRODUCCION: EXPLICACIÓN BREVE DE LA TOTALIDAD DEL TRABAJO
2. TERMINOLOGÍA ESPECÍFICA
3. REFERENTES Y ANTECEDENTES
  - 3.1. Cronología de la Ilustración y del videojuego
  - 3.2. Formas en los videojuegos
  - 3.3. Géneros de videojuegos y uso de la ilustración en ellos. Influencias de los cromatismos.
  - 3.4. Las Visual Novels
    - 3.4.1 Definición y características
    - 3.4.2. Componentes
    - 3.4.3. Rutas
    - 3.4.4. Finales
    - 3.4.5. Mecánicas de Visual Novels
    - 3.4.6. Géneros de Visual Novels
4. DESARROLLO DEL PROYECTO “EL FANTASMA DEL SÓTANO”
  - 4.1. Presentación y contextualización del proyecto
  - 4.2. Idea y sinopsis
  - 4.3. Descripción del proceso creativo y elección de técnicas empleadas y procedimientos.
  - 4.4. Concept Art
  - 4.5. Requisitos técnicos
  - 4.6. Demostración del resultado
  - 4.7. Cómo se relaciona con el jugador
5. LA ETERNA DISPUTA: ¿SON LOS VIDEOJUEGOS ARTE?
6. CONCLUSIONES
7. REFERENCIAS
8. AGRADECIMIENTOS
9. ANEXO





# 1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo engloba la evolución de la ilustración en los videojuegos. Para ello, se ha dividido en dos partes, la primera que sirve como soporte teórico en la que se explica el avance gracias a la evolución de gráficos y mejoras en la consola; y otra centrada en la evolución de las novelas gráficas como videojuegos. En esta segunda parte, el trabajo se centra en las visual novels, ya que son de las mayores exponentes de novelas gráficas: sus ilustraciones pueden llegar a ser muy detalladas pues todos los componentes que la forman son imágenes estáticas. A su vez, esto permite que sean interpretadas con múltiples técnicas: tanto digitales como tradicionales.

A lo largo del trabajo se desarrolla también el proyecto “El fantasma del sótano” en el que se pone en práctica y de manifiesto todos los condicionantes gráficos y estéticos expuestos en el apartado de las visual novels. Se trata de un videojuego ambientado en la Facultad en el que se tendrá que avanzar a lo largo de la historia charlando con los personajes que van apareciendo.

Finalmente, en el último apartado se recurre al clásico debate acerca de si un videojuego es o no obra de arte y quién o quienes serían los artistas en tal caso, aportando mi punto de vista personal.

## 2. TERMINOLOGÍAS ESPECÍFICAS

Esta es una lista de palabras claves que aparecerán a lo largo del proyecto. Su significado será de ayuda a la hora de comprender algunos términos que han surgido específicamente a partir de los videojuegos:

*Gamer*: Hace alusión a su traducción proveniente del inglés; significa jugador. Cada vez más, este término se está relegando a personas que dedican un gran número de horas al juego o que lo practican de manera profesional. También se utiliza esta palabra para designar una gama concreta de ordenadores, especializados en el rendimiento gráfico.

*Streaming*: Retransmisión en directo de un videojuego. Se puede aplicar tanto para jugadores en línea como para las grabaciones de internet que suceden a tiempo real. La página web especializada en videojuegos en streaming de expertos es Twitch.

*Bits por pixel o bit*: Es la cantidad de bits de información que son requeridos para representar un color de un pixel en una imagen digital.

*Scroll*: Se traduce como deslizar o trasladar. Hace alusión al desplazamiento de cámara en los videojuegos.

*Jugabilidad*: Palabra asociada única y exclusivamente al terreno de los videojuegos. Describe la calidad del juego y la experiencia del jugador en la interacción del sistema de juego.

*Renderizar*: Término que se usa para generar una imagen a partir de un modelo 3D.

*DLC (DownLoadable Content)*: Expansión de un videojuego. Suele comprarse por separado puesto que son lanzadas tras el éxito de un juego.

## 3. REFERENTES Y ANTECEDENTES

### 3.1. Cronología de la Ilustración y del videojuego

Haciendo una cronología por la historia del videojuego, es posible imaginar las limitaciones y los obstáculos que se ha encontrado la ilustración a lo largo del tiempo; ya bien sea por cuestiones de avance tecnológico o políticas, algunas temáticas eran vetadas si se consideraban atentar contra el régimen. De otra forma, durante periodos de guerra o postguerra, la industria de los videojuegos se veía afectada ya que no se investigaba en ese campo lo suficiente y la gente no quería jugar. Encontrando como primer problema la cantidad de colores y los píxeles, la ilustración poco a poco se va abriendo hueco en el videojuego obligándolo a refinarse y mejorar para poder alcanzar mayor nivel de complejidad y perfección; convirtiendo a algunos videojuegos en obras de arte.

Es difícil determinar cuál ha sido el primer videojuego debido a las grandes controversias que se han producido desde los primeros indicios de ellos; pero se considera a **Nought and Crosses**, un tres en raya diseñado por Alexander S. Douglas en 1952; como el primer juego de ordenador. Cuatro años más tarde, utilizando un programa vectorial, William Higginbotham lanzó **Tennis for two**. Tanto este juego como el tres en raya fueron creados dentro de los límites que marcaban las computadoras del momento: gráficos de formas vectoriales y en un color (generalmente blanco, azul, verde o ámbar) sobre la pantalla negra. (González y García, 1998).

Influenciados en gran parte por la ciencia ficción de los años 70 pues el género fantástico comienza a resurgir cada vez con más fuerza, cruzando la frontera del cine, como *The Dark Crystal* y el famoso éxito de *Star Wars* en 1972, se presentó **Space Invaders**, en el que se innovaron algunos procesos técnicos en cuanto a microprocesadores y memoria. Este juego incluía dos colores, el blanco y el verde. (Berroya Elosua, 2017)

A partir de los años 80, Japón apostó por las consolas domésticas como la Famicom, conocida en occidente como NES. Esta consola tiene una paleta de colores constituida por 5 grises y 48 colores; aunque no pueden usarse más de 25 a la vez en una misma línea temporal. Mientras, en Europa, se apostó por los microordenadores como el Commodore 64 o el Spectrum, aunque solo contaban con 16 colores.

A principios de los 90, las videoconsolas hicieron un gran avance debido a la competición entre las consolas de “la generación 16 bits”; constituida por la Mega Drive, la SNES, la Turbografix y la CP System. Todas las consolas usaban una paleta amplia de 256 colores, aunque no todas los mostraban a la vez; y diferencias mínimas como el procesador de vídeo, hicieron que la Turbografix y la CP System quedaran atrás. La guerra parecía estar entre las consolas de Sega y Nintendo, aunque al final, la SNES

de Nintendo fue la más vendida, gracias al chip SuperFX que permitió la innovación de la introducción de juegos tridimensionales en la consola, con el juego **Star Fox**. Las ilustraciones durante los años 90 representaban escenarios más complejos y personajes más detallados. Podían diferenciarse los elementos de la cara en los personajes, atisbando cicatrices o incluso contar los dedos de las manos. Mientras Sega y Nintendo se disputaban el puesto de la consola más vendida, otras compañías decidieron apostar por el campo de los ordenadores e investigar sobre el 2.5D y el 3D; utilizando entornos pre-renderizados para aliviar carga a la tarjeta gráfica. El capítulo de la “generación 16 bits” se cerraría con el logro de la SNES al sacar juegos con tecnología 3D como **Donkey Kong** (Fig. 1), utilizando los mismos pre-renderizados de los ordenadores.

De esta forma los videojuegos 3D comenzaron a abrirse paso y ocupar un lugar importante en el mercado gracias a la nueva “generación de 32 bits”, con consolas pioneras como PlayStation, Sega Saturn y la “generación de 64 bits” con Nintendo 64 y Atari Jaguar. Mientras, en el ámbito de las omputadoras, se crearon las aceleradoras 3D que permitían un salto grande a la capacidad gráfica de los juegos y permitía un mayor desarrollo de detalles.

Finalmente en la actualidad encontramos las consolas de Sony: PlayStation, y Microsoft: Xbox, trabajando con una alta calidad de gráficos y rozando el hiperrealismo en los videojuegos que sacan. Es común remasterizar juegos antiguos para verlos con la calidad de los gráficos actuales. Esta práctica se ha aplicado, por ejemplo a algunos de los juegos de la saga **Final Fantasy** y a **Zelda Ocarina of Time**. (Kent y Tejera, 2016)

Con la llegada de nuevas tecnologías más potentes, nacieron las videoconsolas portátiles como la Game Boy y la PSP posteriormente; aunque el motor gráfico de estas consolas no permitía un gran desarrollo a la hora de la ilustración, puesto que las dimensiones de la pantalla eran pequeñas y solo eran posible usarse 56 colores en pantalla. En la línea de las consolas portátiles, les siguieron la GameBoy Advance (GBA) y la GameBoy Advance SP que incorporaban una pantalla LCD capaz de reproducir más de 30.000 colores. Fue un salto abismal en el que los juegos se permitían ilustraciones más complejas e incluso algunos indicios de 3D. La Nintendo DS abrió un mundo de posibilidades gracias a su pantalla táctil. Los juegos presentaban generalmente en la parte inferior un menú diseñado y cuidado en el cual, el jugador elegía entre opciones, ataques o guiaba al personaje por un mapa; aunque desde el lanzamiento de la GBA no se produjo un avance en cuanto a paleta de colores.

La Nintendo 3DS supuso una revolución pues permite al jugador ver la pantalla superior en 3D sin utilizar gafas, tan solo cuidando la posición en la que se sitúe. Esta Nintendo es muy potente gracias a su procesador gráfico que permite reproducir cualquier cosa, desde juegos hasta fotografías tomadas o vídeos. A partir de esta consola, las limitaciones gráficas se restringían únicamente al estilo del videojuego. Por último, en 2017 salió la última innovación de Nintendo, la Nintendo Switch (Fig. 2) en la que la resolución en la pantalla de la consola es de 720p, con la posibilidad de alcanzar los 1080p al ser conectada a la televisión; siendo la primera consola híbrida. (HobbyConsolas, 2018)





Fig. 1. Nintendo, 1995. *Donkey Kong* [ScreenShot].



Fig. 2. Nintendo, 2017. *Legend of Zelda. Breath of the Wild* [ScreenShot].

### 3. REFERENTES Y ANTECEDENTES

#### 3.2. Formas en los videojuegos

Resulta vital para un videojuego cuidar la estética, ya que es la que, de una forma sutil e indirecta, impregna la mente del jugador, haciéndole distinguir entre distintas compañías de videojuegos.

Por esto, resulta necesario establecer unas formas que serán claves en la estética, es decir, una simbología implícita en el diseño de ítems, personajes o escenarios que se relacione automáticamente con ideas ya preestablecidas de antemano.

Todo se puede resumir a las tres formas primigenias:

<b>Círculo</b>	Juventud	Dinamismo	Agradable al ojo humano	Volubilidad
<b>Cadrado</b>	Madurez	Estabilidad	Equilibrio	Obstinación
<b>Triángulo</b>	Locura	Peligro	Fuerza	Agresividad

(González D, 2011)

A través de esta tabla de relación con cada forma, se emite la creación de un personaje; que intentará ajustarse a los parámetros para que, de alguna forma, el jugador se sienta más o menos identificado con él. Es una manera de poder asemejar rasgos psicológicos de personajes a unas formas. Por convenio todos los videojuegos siguen estas normas, lo que facilita la identificación de caracteres de personajes dentro de un juego. (Fig. 3)

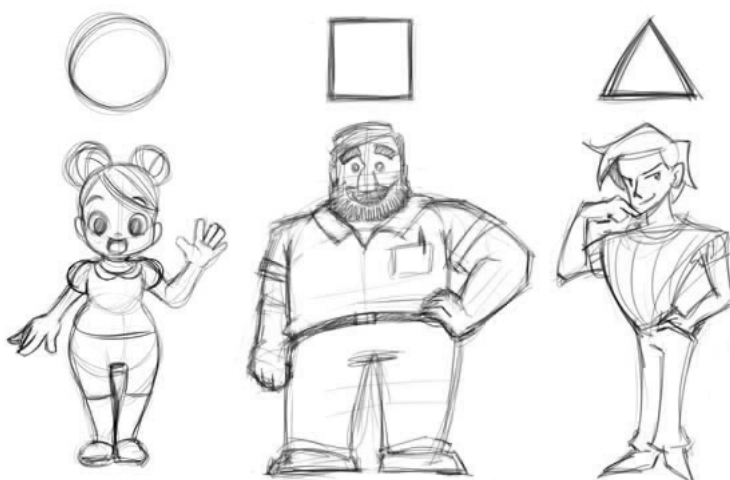


Fig. 3. Sobre la creación de personajes y su lógica interna.

## 3. REFERENTES Y ANTECEDENTES

### 3.3. Géneros de videojuegos y uso de la ilustración en ellos. Influencias de los cromatismos.

Como se ha visto en la cronología de la historia de la ilustración y el videojuego, se deduce que el videojuego bebía de la ilustración y avanzaba cuando ésta lo hacía y el contexto lo permitía. Hoy en día encontramos un gran número de videojuegos, ya que cuanto más pasa el tiempo más relevancia van tomando. De forma progresiva se han ido convirtiendo en uno de los pilares fundamentales de las industrias del arte y el entretenimiento y por consecuencia de esto cada vez son más los artistas que enfocan su carrera profesional a este mundo.

Gracias a esto, encontramos una gran diversidad de estilos gráficos, convirtiendo cada juego en una pequeña obra de arte colectiva. Aunque, como es de esperar, no todos los videojuegos integran las ilustraciones de forma directa en sus escenarios, ítems o personajes. Cabe decir que cada juego ve limitado el uso de las ilustraciones en función de la consola o plataforma en la que se juegue; y que, con el avance de las tecnologías son cada vez más aquellos que usan el modelado 3D para sus videojuegos, usando las ilustraciones a modo de Concept Art; para la creación de entornos y personajes detallados, realistas y casi tangibles (Corbal, 2018).

#### *Arcade*

Término que surge por las máquinas recreativas, con sus característicos juegos arcade; que se podían encontrar en casinos o centros recreativos. Se caracterizan por poner a prueba la destreza del jugador usando, generalmente, dos o tres botones y una palanca. Su jugabilidad es simple, repetitiva y mecánica. Tuvo su auge en la época de los 80. Las principales características de este género son:

Un diseño simple de escenarios y personajes, un límite de vidas en el que cuando el jugador es derrotado debe introducir una moneda para seguir jugando, una dificultad progresiva y ascendente, límite de tiempo a la hora que realizar las pruebas y un sistema de puntuación que acumula puntos al jugador cuando éste realiza la fase de forma rápida y exitosa (Fig. 4). De forma novedosa, se han ido introduciendo cada vez más en los arcade, el subgénero DDR (Dance Dance Revolution) que consiste en que el jugador debe pisar unas baldosas interactivas en un cuadrado de 3x3 al ritmo de la canción que suene.



Este género transforma la ilustración original en píxeles y los usa en sus escenarios, personajes y efectos de juegos. Principalmente la ilustración podemos encontrarla en forma de diseños de figuras planas, como en **Pac-Man** o más realistas, como por ejemplo **Marvel Super Heroes**. En los DDR, las ilustraciones que se utilizan son planas y fijas; para que el jugador pueda ver de forma clara dónde debe pisar. Aunque hoy en día, es las máquinas recreativas Arcade los diseños se han perfeccionado tanto, que la mayoría son diseñados en 3D.

### **RPG (Role-Playing Game)**

El género RPG nace a partir de los juegos de rol tradicionales (con dados y ma-



Fig. 4. 2018. *Donkey Kong*.

nuales) inspirado principalmente en Dungeons&Dragons. Se caracteriza por la evolución por estadística de los personajes, mediante niveles y ataques. Este tipo de juegos se presentan, por lo general, en un mundo de fantasía épica; y su temática gira alrededor de la realización de unas misiones u objetivos que hacen evolucionar al personaje o mejorarlo.

Los protagonistas suelen llevar una bolsa con ítems y dinero que cambian y usan conforme avanza el juego. La duración del juego suele ser muy larga (alrededor de 300 horas) lo que guía al jugador de forma lenta y detallada, sin prisas a un ritmo moderado. Dentro de este género encontramos algunos sub-géneros, por ejemplo:

RPG de acción y aventuras, donde encontramos **The Legend Of Zelda**,

**Diablo**, **Golden Sun** y **Pokémon**.

RPG tácticos, como **Final Fantasy tactics**, **Disgea** y **Fantasy War Tactic**.

MMORPGs (RPG multijugador masivo online) al que pertenecen juegos como **World Of Warcraft**, **Lineage**, **Guild Wars** o **Neverwinter**.

Para la mayoría de los RPG, el año 2000 supuso un antes y un después en la época del videojuego, puesto que antes, la ilustración era utilizada casi de forma directa transformando los escenarios y personajes en ilustraciones de menor calidad y más pixeladas. Posterior a esta época, con la llegada del 3D, los personajes empezaron a moverse durante los combates, en los diálogos e incluso al dejar al personaje estático en el mapa, lo que confirió aún más sensación de realismo y relegó a la ilustración a modo de Concept Art, aunque conservamos excepciones como **Child of Light** rea-

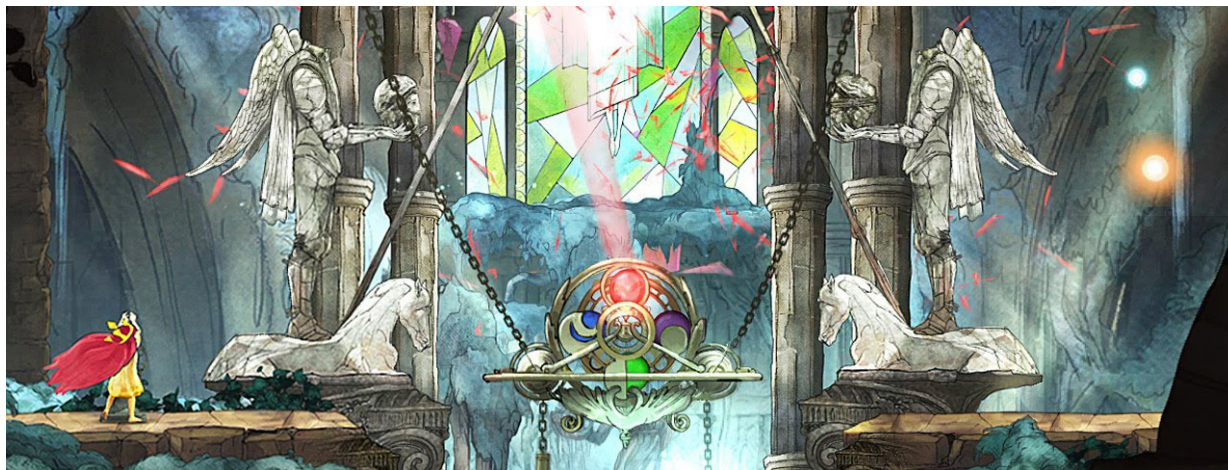


Fig. 5. Ubisoft, 2014. *Child of Light* [ScreenShot].

lizado en su totalidad en acuarelas y gouache (Fig. 5). Es de obligatoria mención que el primer videojuego con un entorno 3D tanto en personajes como en personajes con movimiento libre fue el **Zelda Ocarina of Time** para la Nintendo 64; lo que lo convirtió no solo en el padre del 3D, sino en uno de los mejores juegos de la historia que ningún otro videojuego ha desbancado aún.

Este tipo de género se presta a la creación de muchos personajes fantásticos con habilidades sobrenaturales. Es una puesta en escena de la imaginación del artista a la hora de diseñar y realizar el entorno, los items, los personajes no jugadores y los efectos especiales durante los combates.

### ***Aventura Gráfica***

Es el género de videojuegos interactivos que provienen de las aventuras dialogadas narradas en libros; el lector decidía el transcurso de la historia eligiendo la página que quería leer. La dinámica de estos juegos se establece principalmente en la resolución de misiones y rompecabezas, conversando con personajes y usando objetos. Las aventuras gráficas se suelen plantear en primera persona; aunque cada vez es más común el uso de la tercera persona para que el jugador tenga una visión general de todo el mapa. Dentro de este género encontramos, hasta hoy en día, aventuras que prefieren usar personajes y entornos 3D, como la saga **Sherlock Holmes, Heavy Rain, Beyond o Life is Strange**. Pero también existen muchos que se mantienen fieles a un entorno de interacción 2D, como la saga **Runaway, Hotel Dusk, Hollywood Monsters e Indiana Jones**. Es deducible que en los entornos 2D el uso de la ilustración digital es mucho más acusado que en la 3D, y la animación de los personajes es recreada por ordenador; de forma específica y concreta para cada uno de ellos y por cada escenario. Las Visual Novels constituyen un subgénero de aventura gráfica, las trataremos en profundidad en el siguiente apartado.

Algunas de las empresas desarrolladoras de videojuegos más importantes hasta el día de hoy son Sierra entertainment, Pendulo Studios, Telltales y Lucasart.

## ***Plataformas***

Constituyen este género aquellos juegos en los que el personaje limita su movimiento a saltar, correr o escalar por distintos escenarios. Generalmente, se caracterizan por un desplazamiento de avance horizontal y de izquierda a derecha del personaje. Hasta hoy día, podemos clasificarlos como:

De exploración, permiten al jugador recorrer el mismo escenario varias veces y en varias direcciones. Suelen tener un buen argumento y una ambientación más trabajada. Son buenos ejemplos de este subgénero las sagas **Castelvania**, **Metroid** o **Las Supernenas**. En este tipo de juegos, la ilustración suele ser digital y pixelada y con ella, se realiza una pequeña animación del personaje.

Isométricos, como su nombre indica, utilizan la perspectiva isométrica para dar un aspecto 3D, aunque con gráficos 2D. Estos juegos fueron los pioneros en este género en los años 80, ya que fueron creados para los primeros ordenadores caseros. Destacaron **Batman** y **Head Over Heels**. Las ilustraciones se hacían en las aplicaciones de programación informáticas, debido a la falta de RAM en los ordenadores.

Videojuegos 2D, donde se usa scroll de pantalla, horizontal o vertical (automático o en función del movimiento). La ilustración es estática, suelen ser diseños llamativos y con diferentes temáticas basadas en el nivel de avance en el que se encuentre el personaje. Juegos 2D son, por ejemplo **Super Mario Land** y **Donkey Kong**.

Videojuegos 2.5D son un híbrido entre los videojuegos 2D y 3D, ya que su estética es 3D pero su desarrollo no; es decir, el personaje no puede moverse hacia el fondo del escenario. **Klonoa** y **Abe's Oddysee** son juegos que fueron considerados 2.5D.

Videojuegos 3D, contruidos en un entorno 3D por completo. La ilustración sirve como concept art a la hora de la creación de escenarios y personajes. Encontramos juegos como **Crash Bandicoot** y **SuperMario Odyssey** dentro de este género.

## ***Juegos sociales***

Son aquellos juegos que se juegan de forma online en las redes sociales (como Facebook). Normalmente se comparten los logros en el muro personal del jugador y reclaman ayuda de otros usuarios para lograr así, mayor público. Se caracterizan por tener un medidor de tiempo que limita el número de acciones del juego, para que de esta manera, el jugador pague para seguir jugando y no esperar el tiempo estipulado.

Estos juegos aparecieron en el verano de 2009 en Facebook, con lanzamientos como **FarmVille**, **Los SimsSocial** y **Candy Crush**. En función del diseño de cada juego, la ilustración varía también, aunque ya sea 3D o 2D digital, todas cumplen algunas características: atraen la atención del usuario mediante anuncios que aparecen por el muro personal, con colores vivos y diseños simplificados. Suelen ser redondos o con formas curvas y con facciones agradables.



Estos juegos vienen a sustituir el concepto de juego de sociedad, en el que varias personas se reunían en salones o bares para jugar. Los juegos más populares eran las cartas, el dominó, el scrabble o juegos de azar. Actualmente, en Facebook existen todos estos juegos que simulan esos momentos, lo que nos hace pensar si finalmente terminarán por sustituirlos definitivamente.

### **Indies**

Indie significa “independiente” por lo que se puede deducir que este género es, quizás, el más creativo de todos ya que no se rige a ningún canon de estética concreta, pues la ganancia económica masiva no es su prioridad. Son videojuegos creados por pequeños grupos sin apoyo financiero, que se centran en la distribución en línea. Como son desarrollados por poco personal, son juegos de corta duración y menos contenido que los habituales.

No tienen limitaciones creativas ya que no necesitan la aprobación de una editorial. Aunque no tengan límite en cuanto a la creación, estos juegos presentan un hándicap, y es que, deben apostar por la innovación que los haga distinguirse del resto de los videojuegos. En cuanto a la estética de las ilustraciones volvemos a encontrar gran variedad, hay juegos que usan la ilustración directa como por ejemplo **Limbo**, o en forma de Concept Art, como **Monument Valley** (Fig. 6). Las ilustraciones suelen ser el punto fuerte de estos juegos debido a su poca difusión mediática, deben atraer al público de forma visual para que se interesen por el contenido y procedan a comprarlo.



Fig. 6. Ustwo games, 2014. *Monument Valley*  
[Acuarelas, grafitos e ilustración digital].

### ***Party Games***

Este género nace a partir de los clásicos juegos de mesa en familia, llevados a una pantalla. Los jugadores avanzan por un tablero virtual o deben superar unas pruebas. Pueden realizarlas de forma cooperativa por equipos o competitiva. Los gráficos de estos juegos varían dependiendo del juego. Por lo general, cada miembro posee un personaje con el que deberán superar las fases. Pueden haber sido modelados en 3D como la saga **Super Mario Party** si son más actuales, o en 2D como **WarioWare**, si son para consolas más antiguas.

### ***Shooters***

Caracterizados por el necesario uso de armas de fuego para poder avanzar en el juego. Necesariamente están desarrollados en un entorno 3D, por lo que la ilustración se mantiene a modo de Concept Art y sirve como guía para los diseños de los entornos, ítems y personajes. A lo largo del tiempo, en este tipo de juegos se ha ido perfeccionando el modelado 3D, empezando por modelos altamente pixelados hasta acabar con videojuegos semirrealistas, como **Halo**, **Call of Duty** o **Far Cry**. La iluminación de estos juegos suele ser oscura para dificultar el campo de visión del jugador y así añadirle dificultad.

### ***Educativos/Infantiles***

Estos juegos pretenden aportar conocimientos y habilidades a un público mayormente infantil. Tienen una clara intención didáctica y pretenden dinamizar el aprendizaje, intentando salirse de los libros y de esta forma, volviéndolos más interactivos. Las ilustraciones suelen ser digitales y estáticas o con poco movimiento. Lo importante es el aprendizaje, por lo que está lleno de pruebas que el niño deberá resolver según lo que cada juego quiera enseñar (matemáticas, inglés, cuidado de animales etc.). Los personajes están diseñados con rasgos dulces y expresiones amigables. Se utilizan colores llamativos y atractivos a simple vista para contribuir en la estética de diversión. **Adibú**, **El Autobús Mágico** y **Topy y Teo** son juegos representativos de este género.

### ***Musicales***

Son aquellos juegos que hacen al jugador interaccionar con la música siguiendo unos patrones específicos para cada canción. Existen videojuegos de baile, karaoke y simuladores de instrumentos musicales. Todos guardan unas características comunes, como que buscan el acercamiento del jugador a la música y su diversión a través de ella. Además, se necesitan instrumentos específicos para cada tipo de juego. En cuanto a la estética, estos juegos no requieren de un gran diseño de personajes ni ningún trasfondo concreto. Veamos los diferentes tipos de juegos concretamente:

Para poder jugar a los Simuladores de baile, se necesita un tapete electrónico. Responden también al género arcade ya que poco a poco se fueron introduciendo en los salones de máquinas recreativas. En la pantalla aparecen las flechas que deben pulsar los jugadores para realizar la canción correctamente. Mezclan baile, música y ritmo. El fondo suele ser oscuro y las flechas aparecen en blanco, para que se vean de

forma clara en espacios oscuros; por esto no cuentan con unas ilustraciones específicas. Juegos específicos de baile son el **DDR** y **Just Dance**.

Los karaokes requieren del uso de un micrófono específico para la consola en la que se vaya a usar. En la pantalla aparece un pentagrama con la duración de cada nota y la letra de la canción, separadas por colores (un color por jugador). De fondo suele aparecer el videoclip de la canción seleccionada o ilustraciones estáticas en la que una cámara va recorriéndola lentamente durante de toda la canción. Juegos para cantar son las sagas **SingStar** y **Karaoke Revolution**.

Los instrumentales necesitan el instrumento musical, creado específicamente para el videojuego. Suelen ser de plástico con teclas o botones y palancas que deben ser activadas por los jugadores durante el juego. Responden al mismo diseño en cuanto a la estética: un pentagrama o el propio instrumento musical, y se indica en la pantalla qué botón tocar. Hay todo tipo de instrumentos: guitarras, baterías, bajos etc. Los juegos más famosos son **Guitar Hero** y **Gitadora**. De fondo suelen aparecer escenarios oscuros abstractos diseñados con efectos especiales que recuerdan al fuego de forma épica.

### ***Puzles***

Los puzles son juegos de agilidad mental en el que se utilizan los distintos tipos de lógica: matemática, espacial o lógica. Pueden estar enfocados o no en la rapidez y en el tiempo o en la capacidad de razonamiento. Suelen estar complementados con la capacidad de observación escondiendo objetos. Estos juegos suelen tener unos escenarios muy elaborados y de gran nivel, cuidando cada detalle. Los personajes están muy bien diseñados, aunque también suelen tener poca acción debido a que no es lo importante del juego, sino los puzles. Existen todo tipo de diseños en cuanto a estéticas, lo que produce gran cantidad de estilos de ilustraciones en estos juegos. Encontramos ilustraciones en 2D digitales, alternando con animaciones como **Professor Layton** y **Phoenix Wright**; diseños en 3D estáticos como el **Tetris** o el **buscaminas** moderno.

### ***Lucha***

Se reconocen fácilmente estos videojuegos ya que su característica principal consiste en representar escenas de combate entre personajes, que son controlados por uno o varios jugadores. Se hace un énfasis especial en las artes marciales, reales o ficticias con movimientos sobrenaturales calificados como ataques finales. Hasta 1980 este género fue representado en gráficos 2D con personajes animados individualmente y con acciones preparadas para cada ataque o combinación de botones; posteriormente se introdujo el mundo 3D que permitía mover al personaje por un pequeño escenario. Hoy en día, los personajes se mueven libremente por un gran escenario llegando incluso a poder volar y realizar una batalla aérea, como por ejemplo **Dragon Ball Xenoverse** (Fig. 7) o **BlazBlue**.

### ***Estrategia***

Son aquellos en los que se requiere un planteamiento inicial de gestión de dinero, material o plan de distribución de ataques (despliegue militar) para ganar. El jugador tiene un mapa general de la totalidad del campo de juego en el que se mueve y tiene que controlar unas unidades o realizar misiones a lo largo de la partida. Estos juegos pueden a ser a tiempo real o por turnos (aunque por turnos, se podrían clasificar como tácticos también). En función de su temática pueden ser bélicos-históricos, como la saga **Age of Empires**; Tower Defense, como **Plants vs. Zombies** o Multijugador, como **League of Legends**.

Estos juegos no siempre han contado con el apoyo del 3D, aunque desde el principio lo han imitado bien, jugando con la perspectiva a la hora de crear espacios y distribuir los edificios o personajes por el mapa. Era muy recurrente, cuando el modelado 3D no estaba al alcance de todos, generar un plano de vista aérea en el que los personajes al avanzar no tuvieran que desaparecer; es decir, realmente no existía ningún eje Z disponible para el avance de los personajes (Fig. 8). Conforme se han perfeccionado las técnicas, estos juegos han apostado por el 3D; por ende, la ilustración participa en los menús de elección de campaña y en la presentación de los personajes.

### ***Simulación***

Este género de videojuegos recrea situaciones del día a día, del mundo real. En casi todos los juegos, pretende introducir al jugador en un mundo fantástico o ficticio y hacerle sentir parte de este. Los juegos de pilotar aviones o algún vehículo son los más comunes en los parques de atracciones; aunque también encontramos los que rigen la vida de unos personajes ficticios, haciendo sentir al jugador casi como un dios. Un juego muy famoso y representativo de este género es **Los Sims**.

Es menester mencionar que este tipo de juego, a nivel de estética comenzó con un 2D elaborado, que fue evolucionando hasta convertirse en un 3D realista. Podemos disfrutar de un gran número de juegos de simulación de ciudades, política, gestión deportiva, granja, de vida, social, construcción etc. Entran dentro de este género también los juegos deportivos y de carreras; como la saga **Fifa** o **Need for Speed**.

Con este tipo de videojuegos se ha innovado hasta introducirlos en las VR, en las que el jugador se pone unas gafas y se introduce en el mundo digital en 360°. Todo esto es posible gracias a una construcción en 3D del espacio. La ilustración permanece latente como etapa preparatoria para los modelados.

Cada género elige el estilo estético que prefiere por cuestiones de narrativa; aunque no es solo en calidad de gráficos o formas a lo que se remiten, los cromatismos y las paletas ayudan a la generación del ambiente. El uso de una paleta con colores poco saturados implica frialdad o un ambiente post apocalíptico deprimente. Incluso podría llegarse a confundir con un ligero blanco y negro sin renunciar al uso de colores. Hasta hoy día, el blanco y negro ha sido utilizado para expresar sentimien-



tos de soledad, apatía, tristeza, melancolía, anhelo y un deseo de fuga de la realidad perturbadora.

Si se combinan el blanco y negro dentro de un juego a color; o al revés; significa que se está produciendo una situación anómala o sobrenatural; correspondiente a una visión, recuerdo o premonición. Estos cambios cromáticos pueden ir acompañados de efectos con la cámara, por ejemplo, lentitud. Si, por el contrario, a una escena en blanco y negro se le otorga color o incluso se aumenta el nivel de brillo, esta tomará un ambiente de epicidad.

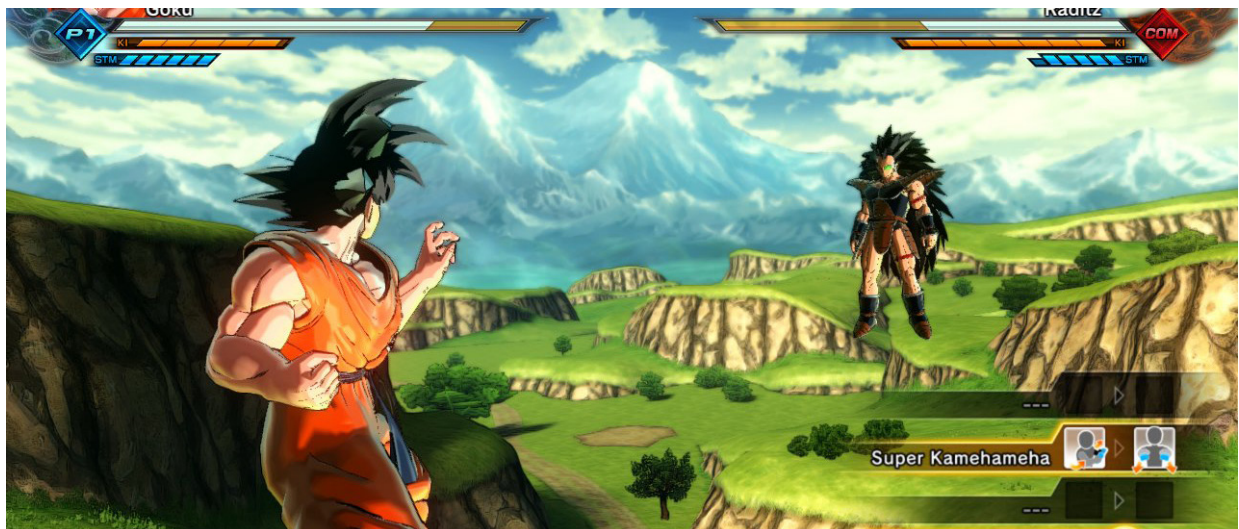


Fig. 7. Bandai Namco Entertainment, 2015.  
*Dragon Ball Xenoverse* [ScreenShot].



Fig. 8. Ensemble Studios, 2018.  
*Age of Empires Definitive Edition* [ScreenShot].



## 3. REFERENTES Y ANTECEDENTES

### 3.4. Las Visual Novels

Las Visual Novels, como hemos visto en el apartado anterior, forman un subgénero de las aventuras gráficas. Es el más popular en Japón y por esto mismo son influenciadas por el manga, tanto por estética como por temática (siempre de carácter social, con relaciones amorosas, violencia, fantasía y ciencia ficción). Pero estos juegos no han sido muy populares, a nivel comercial, fuera de Japón; debido quizás a la falta de acción y transcurso lento de los acontecimientos. A consecuencia de esto, las traducciones de los juegos han sido realizadas por aficionados desde los años 80; que creaban foros de “fan translation” con cada vez mayor éxito (Gómez Serna y Fernando, 2017).

#### ***2.4.1. Definición y características***

Se caracterizan por ser un juego de simulación de aventura en la que los personajes y los escenarios son mayormente estáticos. El personaje protagonista se identifica con el jugador y éste debe tomar decisiones en su lugar. En función de las decisiones que tome sucederán o no eventos o acontecimientos especiales con determinados personajes secundarios; que le conllevarán a desbloquear distintos finales considerados, a veces, como buenos o malos.

#### ***2.4.2. Componentes***

Formando parte de las características de las Visual Novels, encontramos elementos comunes para todas:

Escenarios, todos estáticos. Están contruidos con una perspectiva cónica con más de dos puntos de fuga si son edificios, o espacios abiertos cuando se trata de paisajes. Otros están basados en fotos reales e incluso algunos están modelados en 3D. En los escenarios pueden haber objetos clicables para que el personaje interactúe con ellos cogiéndolos o recordando cosas a partir de ellos. También pueden aparecer flechas que guíen al personaje a través de los escenarios para cambiar y desplazarse o pueden contar con un mapa auxiliar que los transporte hasta allí.

Personajes, con los que se puede hablar y entablar relaciones de todo tipo, amorosas, amistosas o incluso forjarse enemigos a base de malas respuestas. Los personajes son la clave y el pilar principal de una visual novel, ya que a través de ellos, el

jugador desentraña la trama y dilucida los problemas a resolver para poder avanzar. Es imposible resolver una visual novel sin hablar con todos los personajes que hay en el juego. Hay muchos tipos de personajes, los protagonistas, que hacen de guía y pilar de la trama principal del juego; los secundarios, con los que se puede interactuar también, aunque no cuenten historias imprescindibles; y los enemigos, que tratarán de hacerse con la victoria antes que el jugador o frustrarle los planes. En función del videojuego podremos entablar una relación más o menos íntima con uno o más personajes. La inmensa mayoría responden a una estética manga y están en 2D. Algunos juegos introducen animaciones con los personajes volviendo el juego aún más interactivo.

Diálogos fundamentales que son el pilar que sustenta la obra. Sin un guión previo, el juego se torna a un caos. Es muy importante plantear un diagrama de árbol en el que aparezcan todas las posibles respuestas y repercusiones de estas en un futuro, de todos los personajes.

Decisiones que determinarán qué final será el que cierre la aventura del protagonista. Las decisiones no tienen marcha atrás y en más de una ocasión involucrará a más personajes, no solo con quien se habla. Por ejemplo, si hablo mal de un personaje y éste es amigo suyo, se corre el riesgo de enemistad con ambos.

Una interfaz característica de cada juego. Esta se identifica con las cartelas en las que aparecen los diálogos, decisiones, menús y mapa del juego. Suelen ser translúcidos para dejar ver al personaje que hay detrás, pero no tiene una estética en concreto. En función del tamaño del cuadro de texto encontramos dos tipos de visual novel:

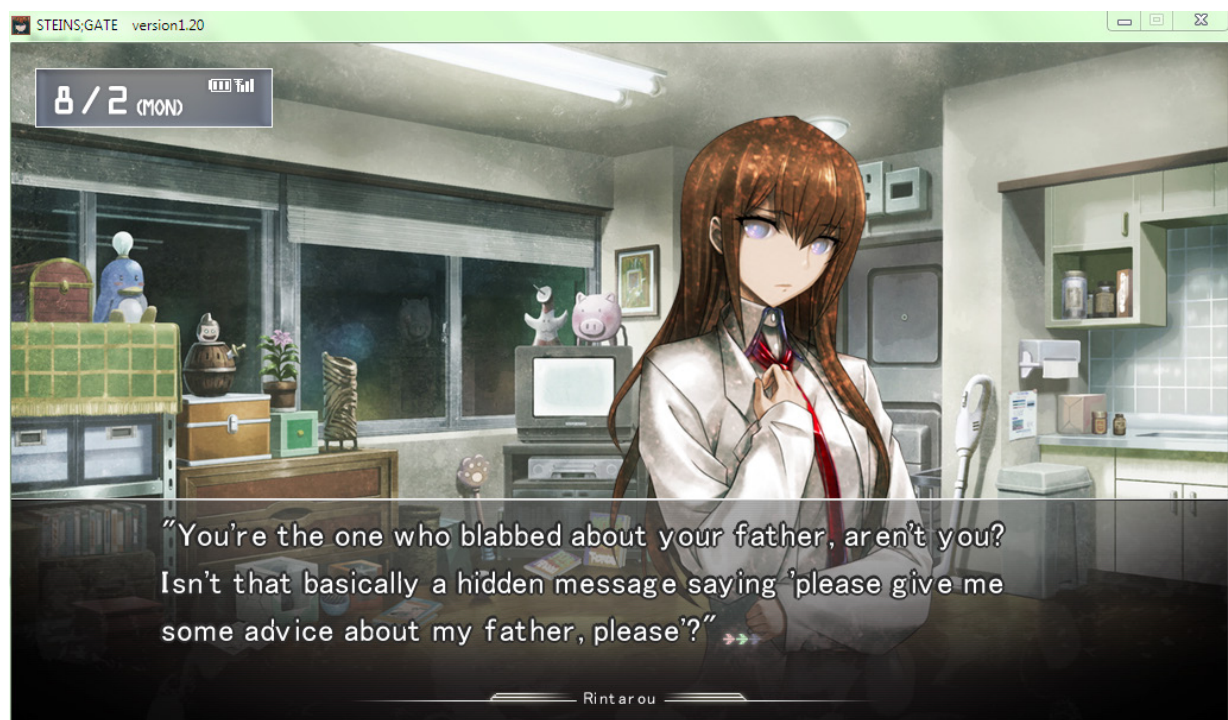


Fig. 9. Nitroplus, 2009.  
*Stains Gates* [ScreenShot].

Estilo NVL (Abreviado de Visual Novel): Contiene una caja de texto que ocupa toda la pantalla de juego. Suelen ser obras de bajo presupuesto que no pueden permitirse la obra de un ilustrador; también es el caso de las primeras visual novels. (Fig. 8)

Estilo ADV (Abreviado de Adventure): Es el que se conoce hoy en día y es más famoso; contiene ilustración y un cuadro de texto en la parte inferior de la pantalla. Dentro o en la parte superior del cuadro de texto se suele incluir el nombre del personaje que habla.

### **2.4.3. Rutas**

Las rutas son las diferentes historias que hay en una visual novel, puesto que la historia cambia a medida que el jugador elige opciones. Es por tanto que surge este término, ruta o camino. Las rutas pueden depender de los personajes o de las acciones; por ejemplo, en el juego **Mystic Messenger**, desear la ruta de Zen, implicaría elegir las opciones adecuadas para que el personaje principal acabe saliendo con Zen. Se pueden clasificar a su vez en rutas comunes o específicas:

Las comunes son las rutas que contextualizan al personaje en la historia del juego, presenta la trama y las reglas del universo. Las específicas dependen de las acciones con el personaje, quiere decir que parte de la historia se verá afectada por las decisiones que hayamos tomado con determinados personajes. Estas rutas suelen tener nombres propios; siguiendo el ejemplo anterior, la ruta se llamaría Ruta Zen. Los especiales son aquellos que solo se desbloquean en circunstancias especiales en la vida real, por ejemplo, en un evento, o en fechas concretas, Navidad, fin de año, aniversario del juego etc.

### **2.4.4. Finales**

El final de una visual novel indica al jugador que ésta llegó a su fin, aunque pueden existir diferentes finales en función de las rutas que se hayan ido tomando a lo largo del juego. Comúnmente encontramos los finales buenos, malos y alternativos.

Los buenos son aquellos que responden a lo moral y socialmente correcto. Son los finales adecuados para que todos los personajes acaben felizmente. Suelen ser los más comunes socialmente, es decir, el que mayor número de jugadores alcanza.

Los finales malos son aquellos en los que el personaje no acaba resolviendo la trama, muere o incluye la de otros personajes. Según la temática, un final malo también puede ser aquel en el que se acabe el tiempo en el que se tuviera que reunir unos requisitos y no sea acabado a tiempo.

Los finales alternativos suelen ser ocurrir debido a una toma de decisión contradictoria a lo largo de la historia, o en la que el jugador se salga de la línea convencional del juego. También pueden venir proporcionados por DLC o actualizaciones posteriores.

#### **2.4.5. Mecánicas de Visual Novels**

No todas las visual novels cuentan con la misma mecánica de juego, es decir, la relevancia del personaje y su libertad dentro de este mundo; debido a esto surgen diferentes tipos de visual novels:

Kinetic Novels, enfocadas a una jugabilidad nula; es decir, el personaje protagonista no decide ni toma decisiones. El jugador no es más que un espectador dentro del mundo en el que se sucede la trama. Podría compararse a ver un anime, leído; o a un manga más interactivo.

Visual Novel de Rutas, es la más común. El personaje avanza en la historia a base de elegir respuestas. No puede moverse por el mundo de la visual novel, tan solo es espectador de lo que sucede y elige su futuro.

Visual Novel con jugabilidad, este tipo de visual novel suele combinarse con más géneros de videojuegos. Permite movilidad y jugabilidad plena dentro del mundo en el que se desarrolla la trama. Se suelen combinar con géneros de pelea, acción o puzzles.

#### **2.4.6 Géneros de Visual Novels**

En función de su contenido o la intención del autor, podemos clasificar las Visual Novels en:

Eroges: Tienen contenido erótico +18. Es el género más famoso y comercial en Japón. Cuando consiguen alcanzar la fama y dar el salto a la consola, muchos de estos juegos eliminan su contenido erótico; ya que suele estar fuera de lugar dentro de la historia.

Nukiges: Al contrario de los Eroges, los Nukiges utilizan la trama como excusa entre escenas de contenido sexual.

Nakiges: Este género se caracteriza por su intención de querer hacer llorar al jugador. Suelen comenzar en un ambiente distendido y cómico para dar paso al melodramático y hacer más contraste.

Charage: Juegos sin argumento. Se basa en el desarrollo de la relación con los personajes en función de las rutas que se elijan.

Chuunige: Son aquellos en donde predomina la acción y se llevan a cabo numerosas tramas enrevesadas que se resuelven mediante la acción.

Moeges: son aquellas que centran su contenido en lo moe, es decir, en la adorabilidad de los personajes femeninos, sin recurrir a una historia de trasfondo.

Dating Sim: Son aquellos juegos cuyo objetivo es ligarse a una chica. En estos juegos es muy importante cómo dirigirse a ellas y cómo hablarles. Hay un abanico importante de posibilidades en el que es importante elegir solo a una. Este género también es conocido como Bishoujou game.

Utsuge: El objetivo de este género es deprimir al espectador. Similar a nakije, pero suelen tener un final triste, con grandes desgracias durante la historia.

Otomege: Es el contrario de los Dating Sim, en cuanto a que el personaje que encarna el protagonista es una chica que trata de ligar con chicos. Es importante destacar que estos dos géneros son también muy comunes entre los jóvenes japoneses y cada vez son más los fans que se animan a realizar una visual novel para hacer disfrutar al público. Es tanta su relevancia en Japón que numerosos animes están basados en visual novels de este género, como por ejemplo **School Days**.

## **4. DESARROLLO DEL PROYECTO: EL FANTASMA DEL SÓTANO**

### **4.1. Presentación y contextualización del proyecto**

En este apartado he desarrollado un proyecto externo personal: la creación de una visual novel. Este videojuego está asentado en la Facultad de Bellas Artes en la época actual. En el videojuego aparecen escenas representativas del interior de la facultad por los que el jugador se mueve y entabla conversaciones con los demás personajes.

El proyecto “El Fantasma del Sótano” nació en mi primer año de facultad, ya que hay unas cuantas leyendas urbanas que cuentan acerca de un fantasma que susurra e incluso llama a la gente por sus nombres.

Cabe mencionar que toda esta historia se vio alimentada por el hecho de que en mi primer año de facultad me asignaron una taquilla en el sótano -2; y yo escuchaba un piano tocar al dejar los materiales. Fantasiosamente, imaginaba posibles historias que podrían suceder hasta que durante un encierro estudiantil, unos compañeros me dijeron haber oído voces en el sótano. Fue entonces cuando investigué qué sucedía en la facultad y descubrí varios datos que me han ayudado a consolidar mi historia.

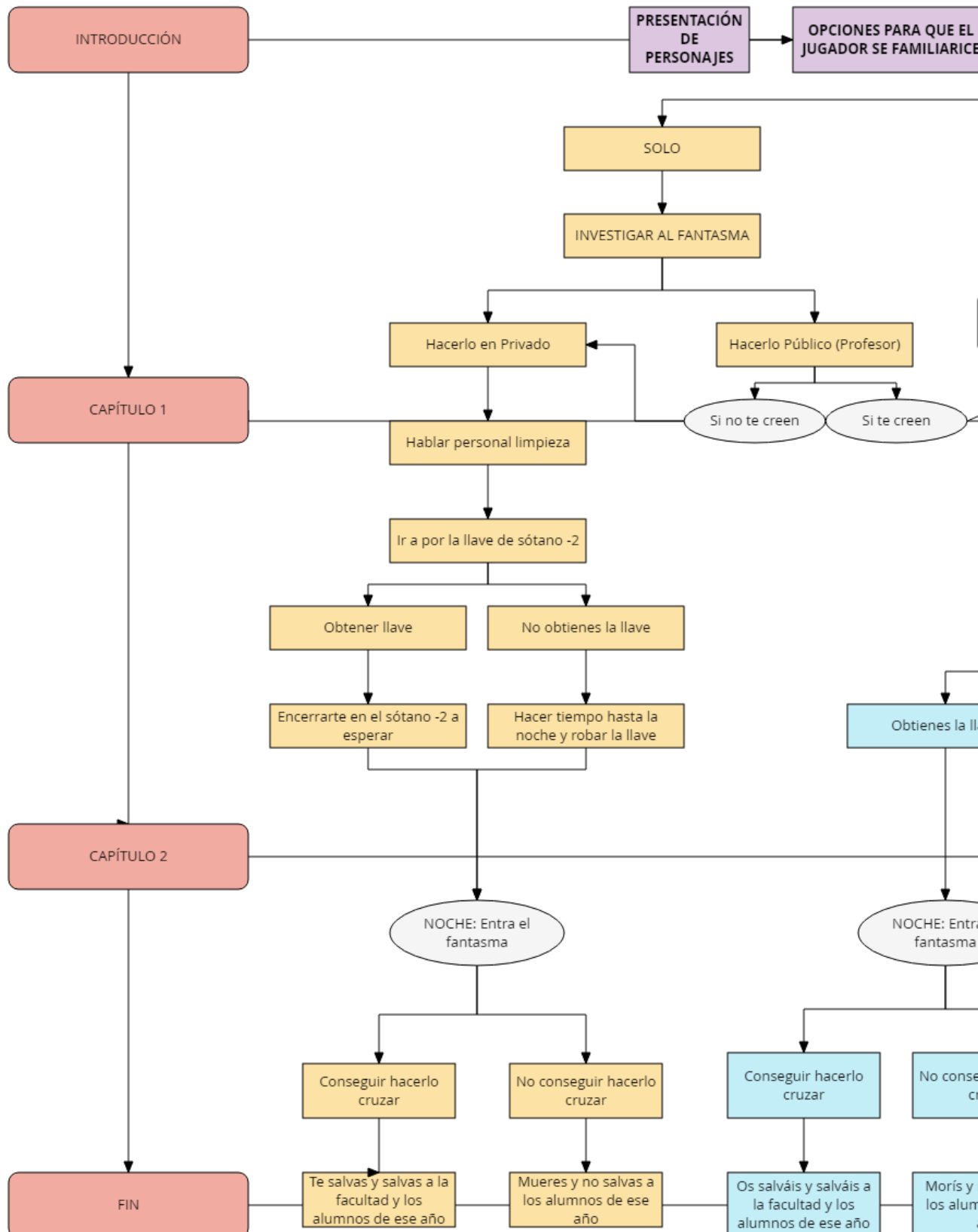
Todo comenzó hace unos años, parte del personal de limpieza había puesto numerosas quejas que consistían en lo mismo: una misteriosa voz les llamaba por sus nombres e incluso sentían su respiración. Un equipo de investigadores de ciencias paranormales acudió a la facultad y se encerró durante una noche. Registraron gran cantidad de actividad paranormal por la zona de Fernán Caballero, seudónimo que utilizaba Cecilia Böhl de Faber y Ruiz de Larrea como escritora para poder publicar sus obras.

Aprovechando mi afinidad hacia el manga, los videojuegos, la facultad y las actividades paranormales, nació este proyecto. Me informé sobre Fernán Caballero, quien resultó haber tenido una vida amorosa torcida: tres maridos y todos murieron antes que ella, por lo que su espíritu vaga incesante por la facultad, donde está enterrada, y no es capaz de cruzar al otro lado debido al intenso rencor y dolor que guarda para sí. Es por esto que vemos al personaje del fantasma representado de negro guardando luto, y con una tela cubriéndole la cabeza y debido al dolor que siente en su interior la he representado en los huesos como si, metafóricamente, la aflicción la hubiera consumido.

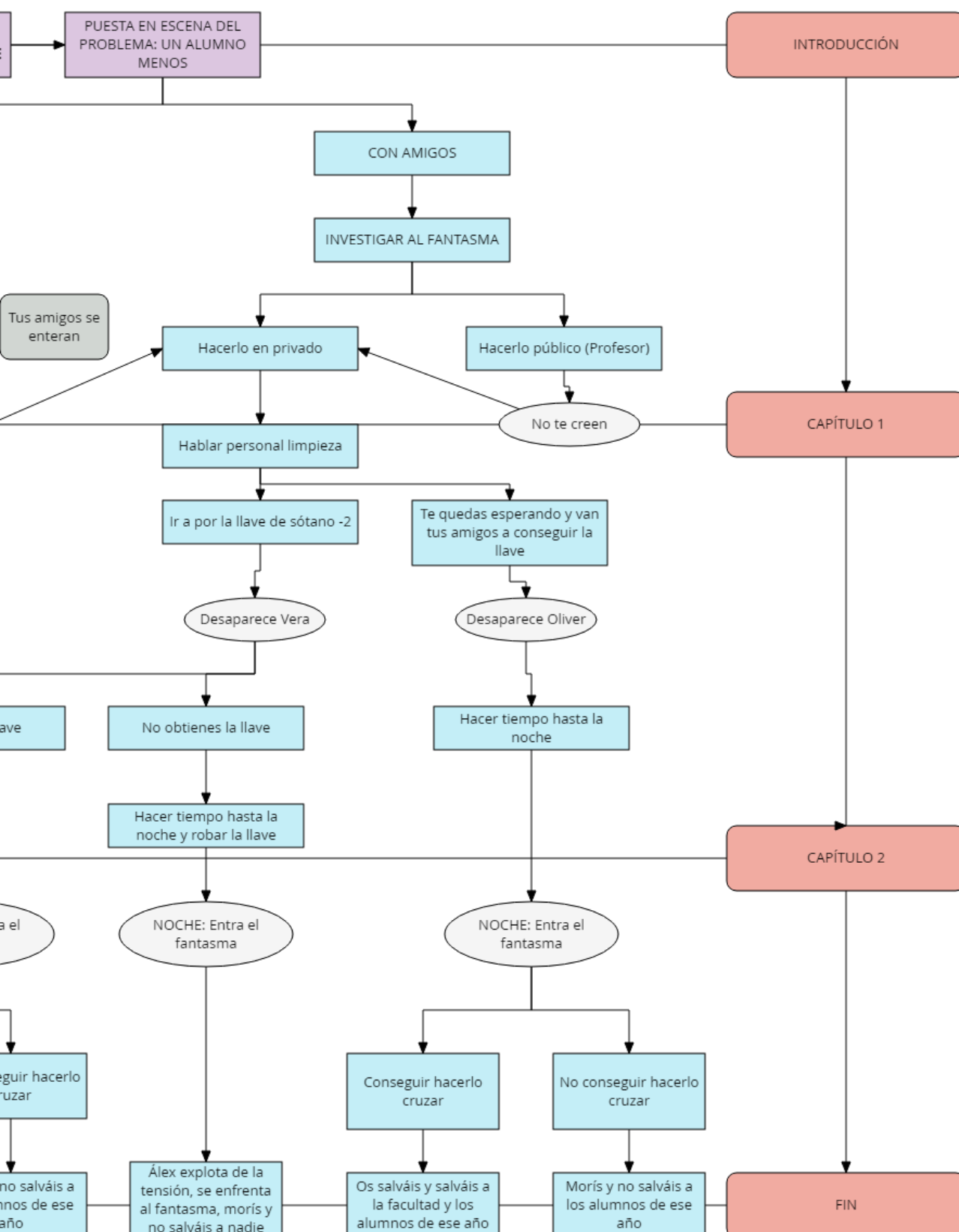


# 4. DESARROLLO DEL PROYECTO: EL FANTASMA DEL SÓTANO

## 4.2. Idea y sinopsis



“El Fantasma del Sótano” es una visual novel en la que el jugador, que tomará el papel protagonista, debe resolver el misterio que hace que desaparezcan alumnos de la facultad. Pero no estará solo para esta aventura pues contará con la ayuda de sus amigos de clase, siempre que el jugador así lo desee, ya que también puede afrontar todo solo.





## **4. DESARROLLO DEL PROYECTO: EL FANTASMA DEL SÓTANO**

### **4.3. Descripción del proceso creativo y elección de técnicas empleadas y procedimientos.**

Para este proyecto, he elegido realizar 3 personajes femeninos y 3 masculinos con los que el protagonista se relaciona durante la historia. Como personajes secundarios he realizado a la madre del protagonista, a Iker Jiménez (presentador de Cuarto Milenio), a Mancera (profesor de la facultad), una conserje, un hombre que trabaja con el servicio de limpieza en Bellas Artes. Y finalmente al fantasma del sótano, con quien podrá hablar al final del juego para poder salir de la Facultad.

He seleccionado escenarios representativos de la facultad, como el patio, un pasillo con taquillas y el sótano -2. También he representado lugares cotidianos como un metro y un salón.

Para la realización tanto de los personajes como de los fondos he elegido una técnica de ilustración tradicional: entintado con tinta china y acuarelas. La justificación de la elección de esta técnica proviene del uso de estas en oriente. Es muy común que los ilustradores japoneses realicen las portadas de sus mangas utilizándolas, aunque también pueden utilizar rotuladores con punta de pincel. Esta opción tradicional dota al videojuego de un carácter más personal y refuerza el concepto de un manga interactivo, mejorando la experiencia del usuario.

En cuanto a los escenarios, he tomado fotografías de los pasillos para servirme de un modelo real. Posteriormente, en un papel sencillo, valiéndome del dibujo técnico, tracé las líneas para formar el escenario. Finalmente, calqué en papel de acuarela los trazos a mano alzada, ya que mi intención no es generar un entorno perfecto, pero sí que de sensación de serlo.

Para la ejecución de los personajes, tomé en un papel unos cuerpos modelo para posteriormente calcarlos y agilizar el proceso de creación de personaje. Sobre papel de acuarela creé el personaje, lo entinté y lo pinté con acuarelas. Para cada personaje tuve que diseñar tres o cuatro expresiones o poses, ya que, a lo largo del juego, en función de las respuestas dadas, tendrán respuestas que irán acompañadas de expresiones faciales y corporales.

Una curiosidad del juego es que el protagonista del videojuego no aparece nunca, es decir, el jugador elige un nombre para su partida y por el cual los personajes van

a llamarlo; pero en ningún momento aparecerá una imagen suya. Esto se debe a que no quiero condicionar la identidad sexual del personaje a lo largo de la historia. Los diálogos están pensados para ser neutros y no comprometer el género del jugador.



Fig. 10. 2018. Boceto preparatorio *Patio* [Grafito].  
27,7 x 21 cm. Concept Art

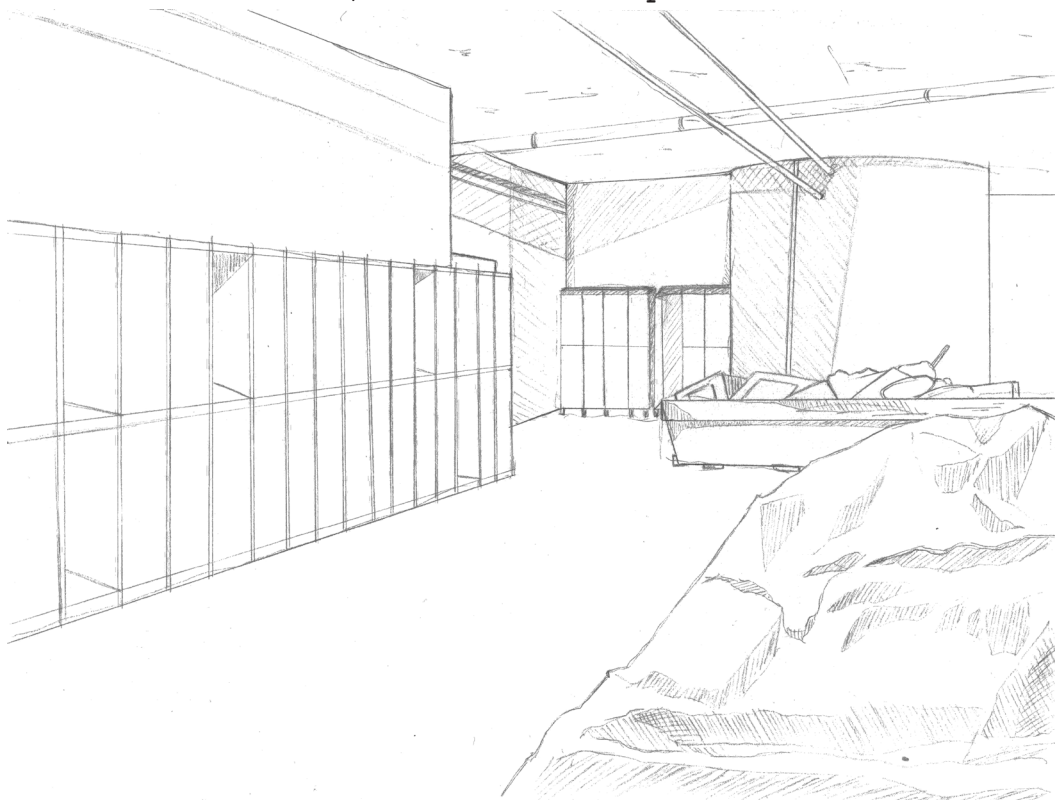


Fig. 11. 2018. Boceto preparatorio *Sótano* [Grafito].  
27,7 x 21 cm. Concept Art



## 4. DESARROLLO DEL PROYECTO: EL FANTASMA DEL SÓTANO

### 4.4. Concept Art

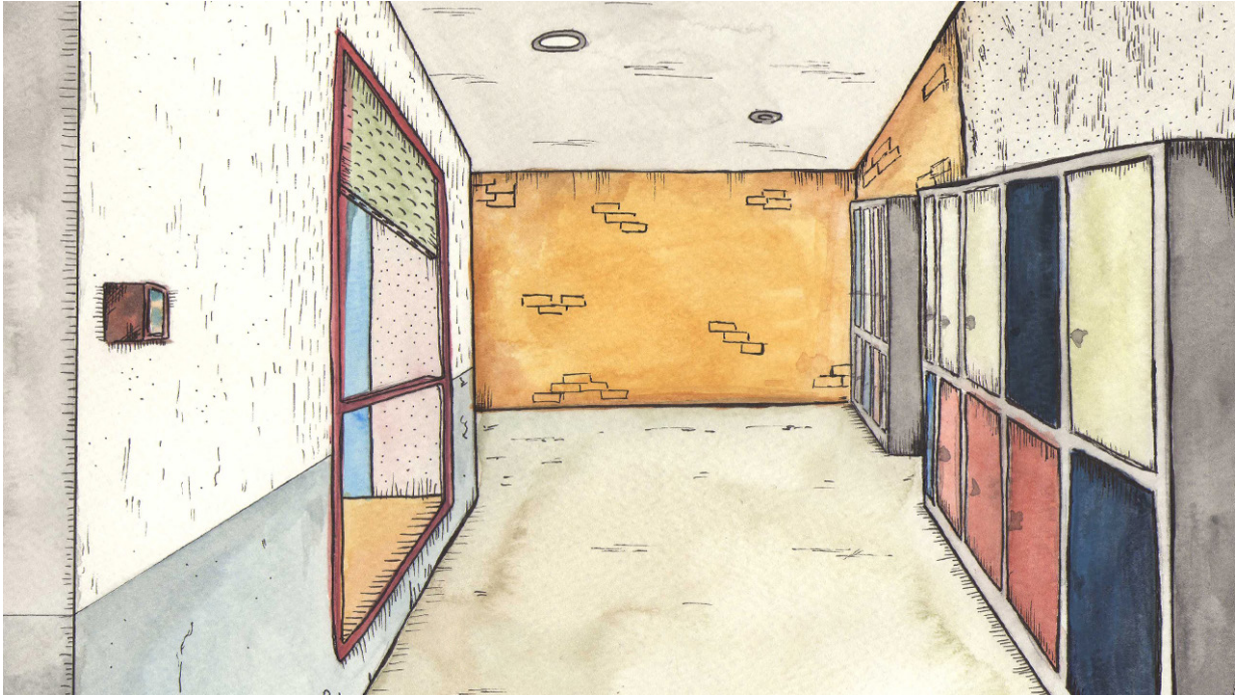


Fig. 12. 2018. *Pasillo* [Acuarelas y tinta].  
1280 x 720 px. Concept Art.



Fig. 13. 2018. *Metro* [Acuarelas y tinta].  
1280 x 720 px. Concept Art.



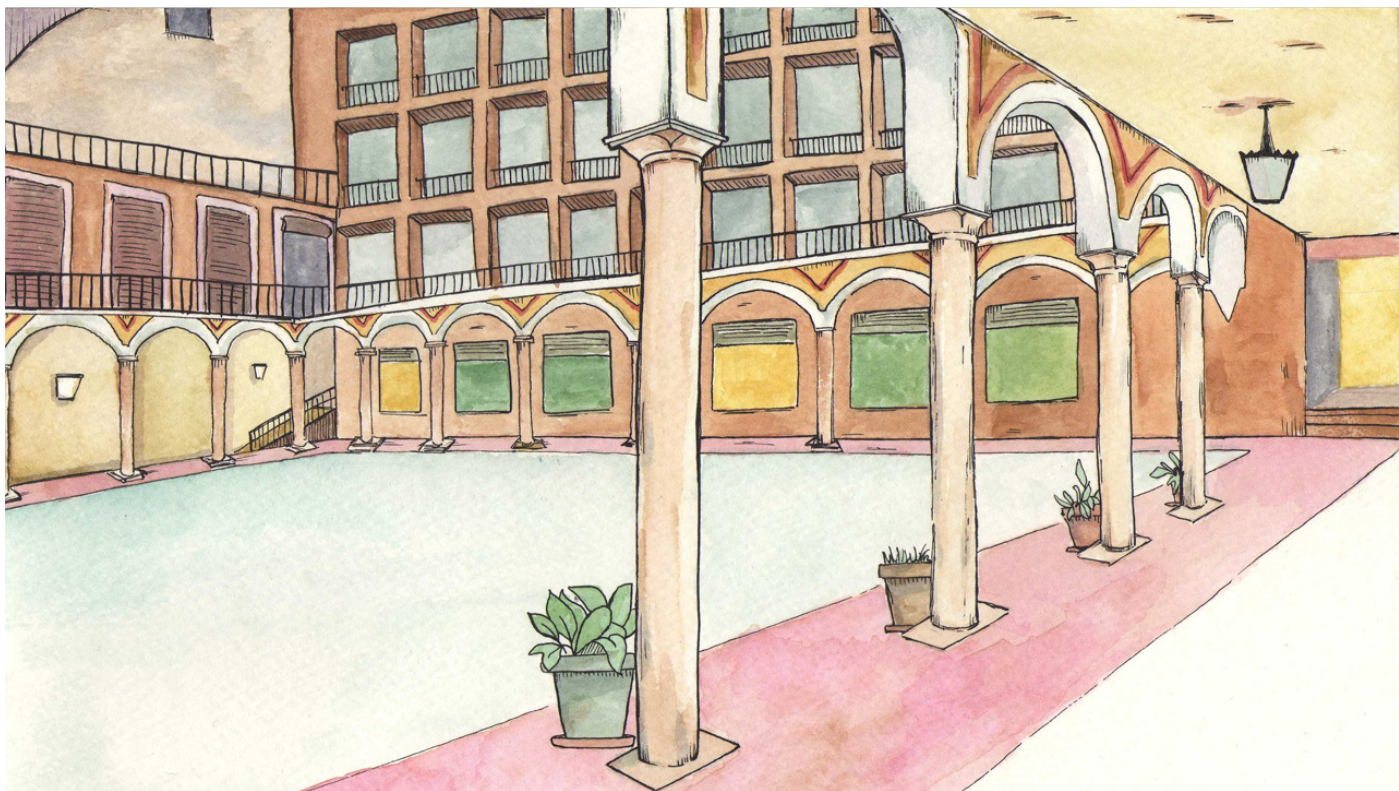


Fig. 14. 2018. *Patio* [Acuarelas y tinta].  
1280 x 720 px. Concept Art



Fig. 15. 2018. *Sótano* [Acuarelas y tinta].  
1280 x 720 px. Concept Art.





Fig. 16. 2018. *Salón* [Acuarelas y tinta].  
1280 x 720 px. Concept Art.



Fig. 17. 2018. *Íker1* [Acuarelas y tinta y montaje digital].  
1280 x 720 px. Concept Art.



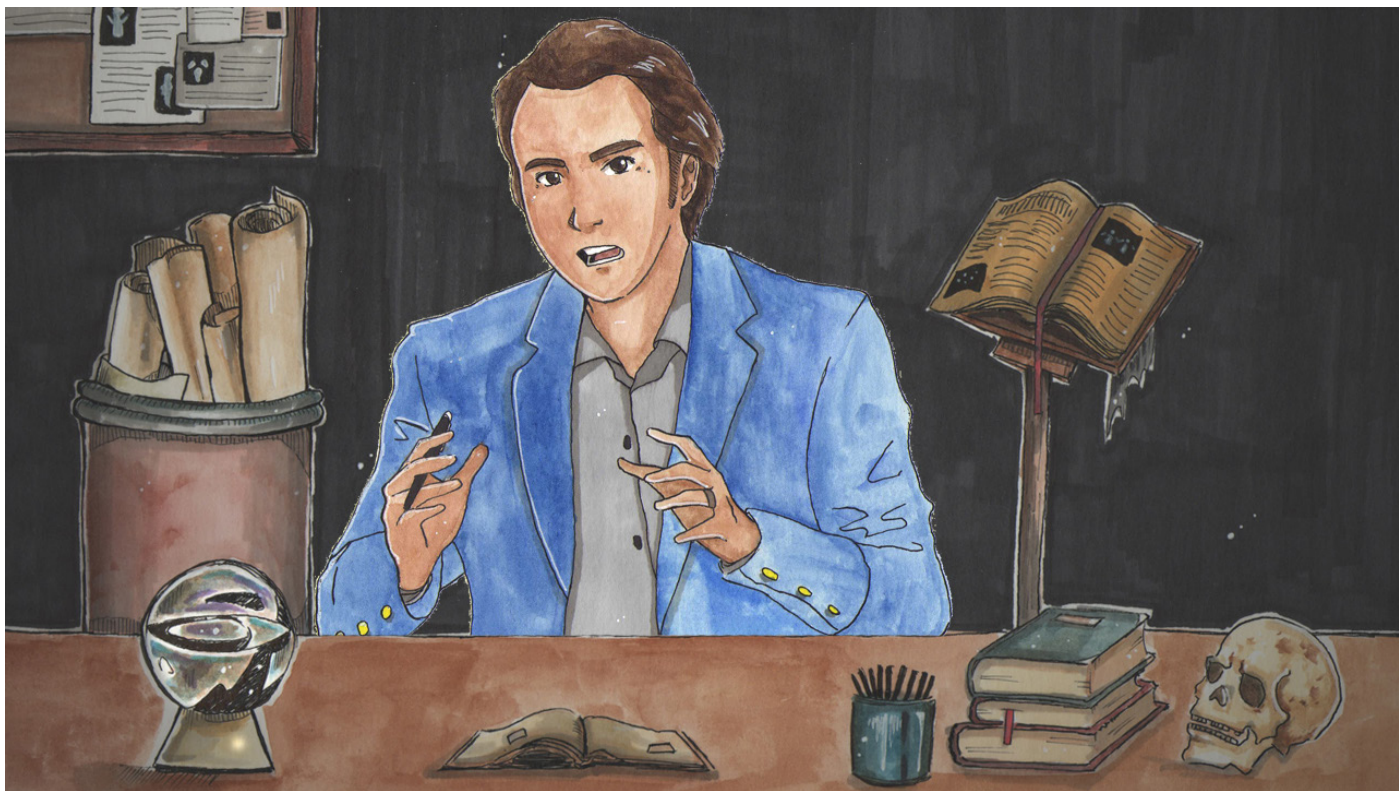


Fig. 18. 2018. Íker2 [Acuarelas y tinta y montaje digital].  
1280 x 720 px. Concept Art.

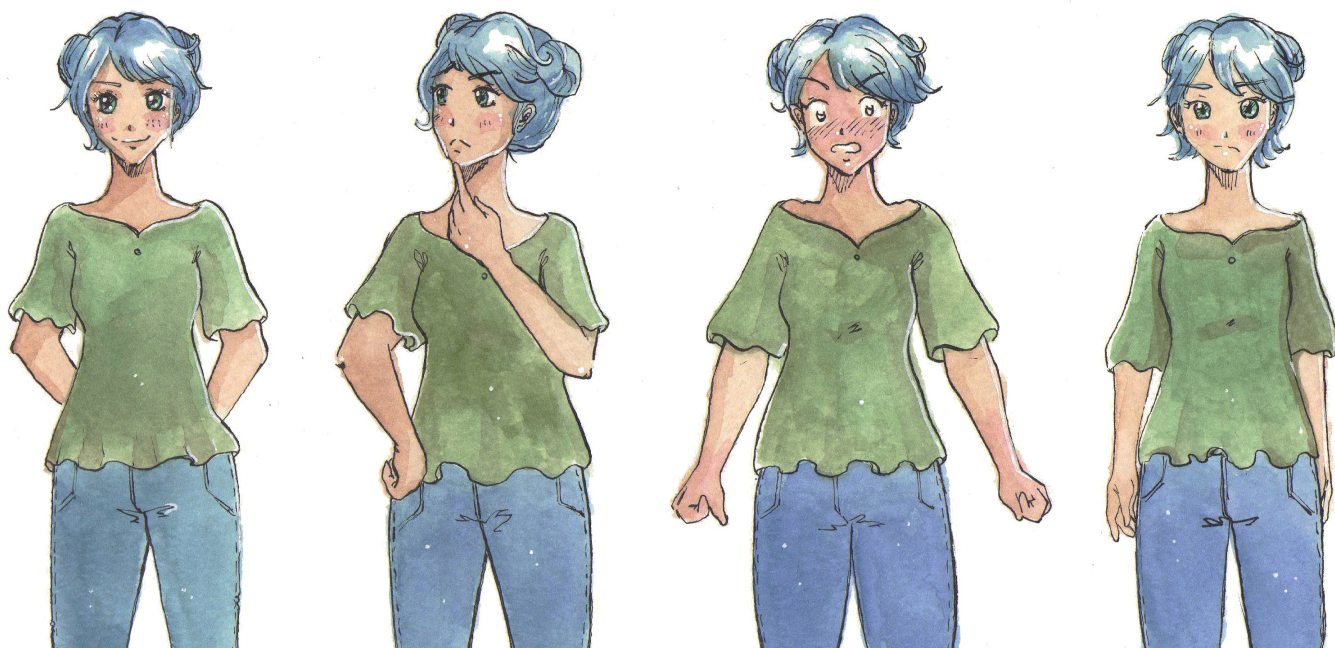


Fig. 19. 2018. Karín [Acuarelas y tinta].  
320x720px. Concept Art.

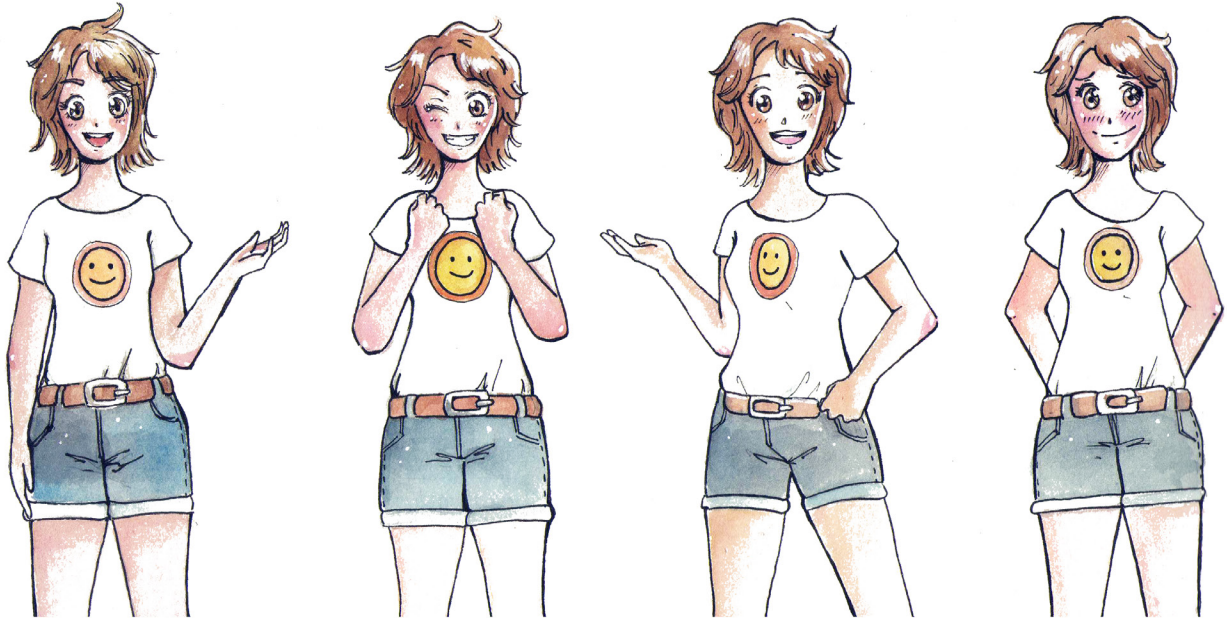


Fig. 20. 2018. Paola [Acuarelas y tinta].  
320x720px Concept Art.

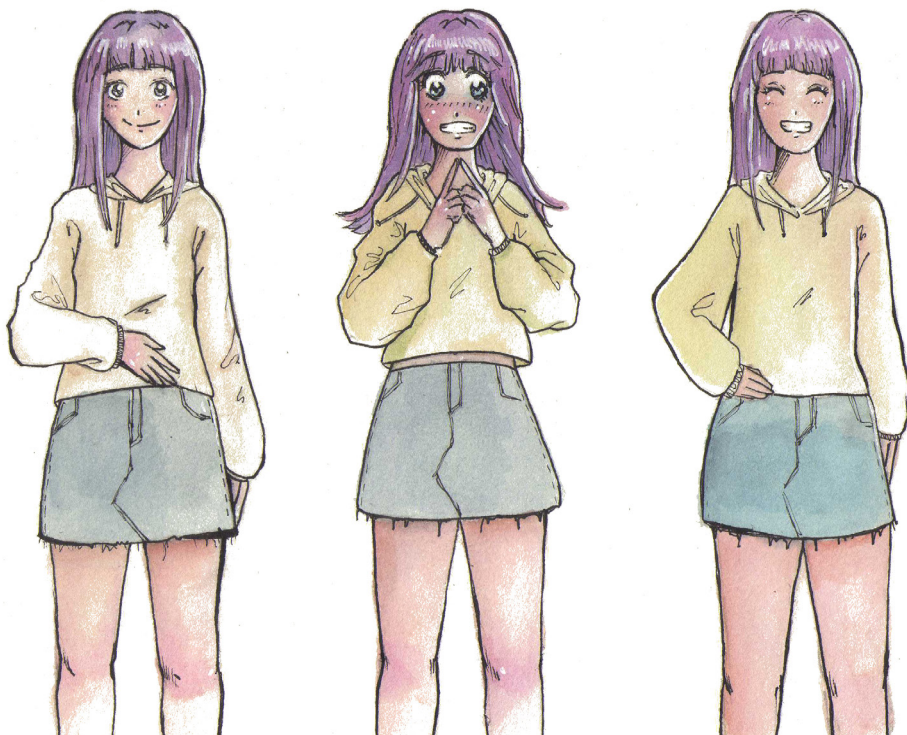


Fig. 21. 2018. Vera [Acuarelas y tinta].  
320x720px. Concept Art.





Fig. 22. 2018. *Leo* [Acuarelas y tinta].  
320x720px Concept Art.

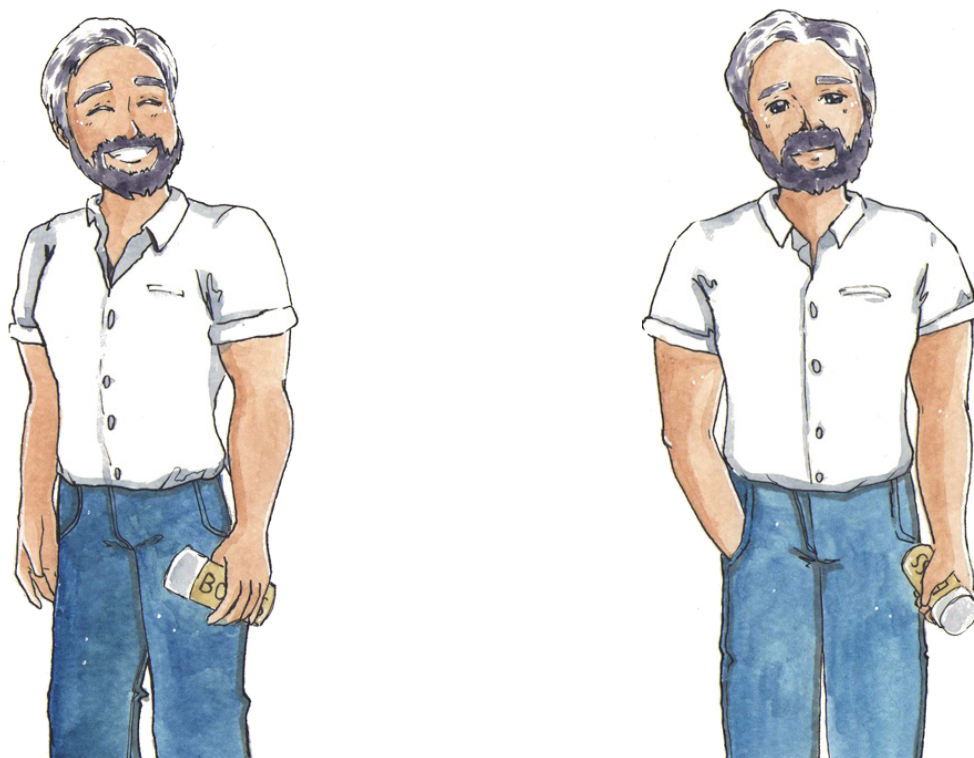


Fig. 23. 2018. *Mancera* [Acuarelas y tinta].  
320x720px. Concept Art.



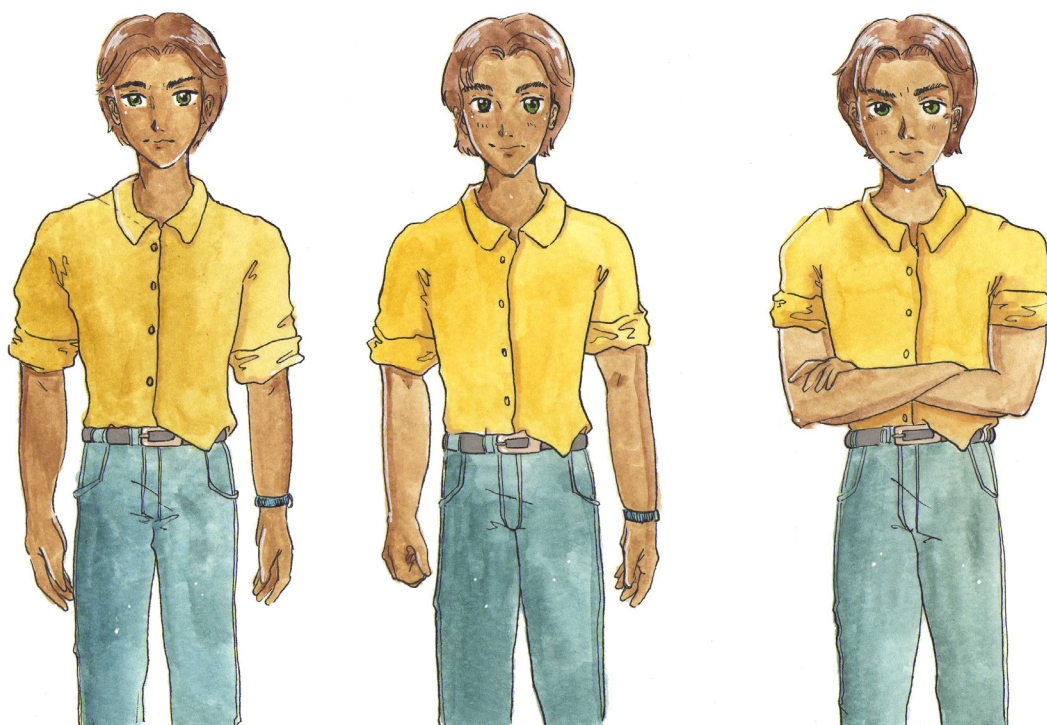


Fig. 24. 2018. Oliver [Acuarelas y tinta].  
320x720px. Concept Art.

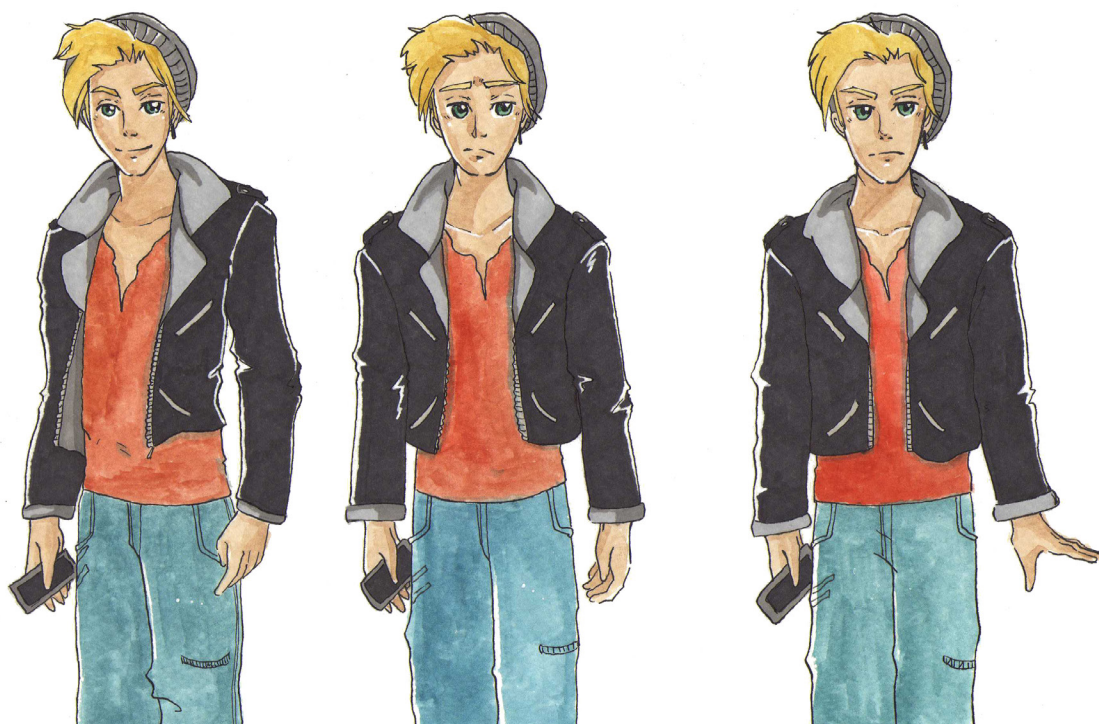


Fig. 25. 2018. Álex [Acuarelas y tinta].  
320x720px. Concept Art.

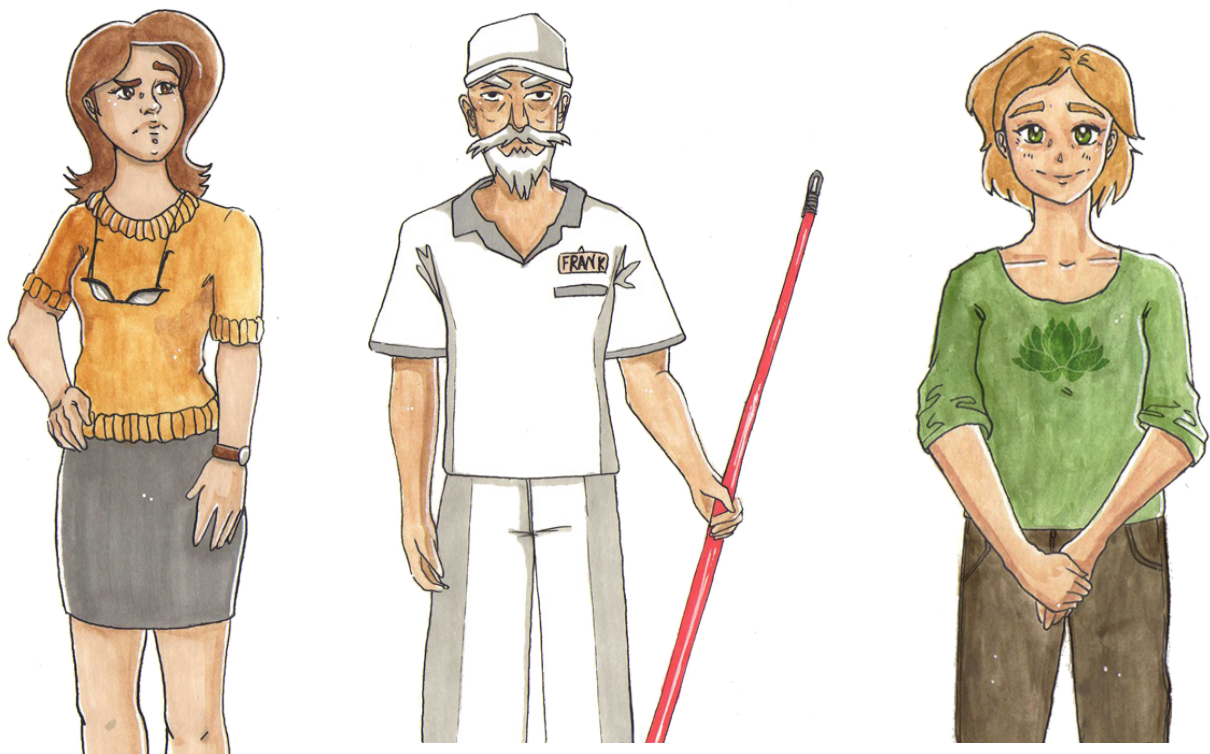


Fig. 26. 2018. *Personajes secundarios* [Acuarelas y tinta].  
320x720px. Concept Art.

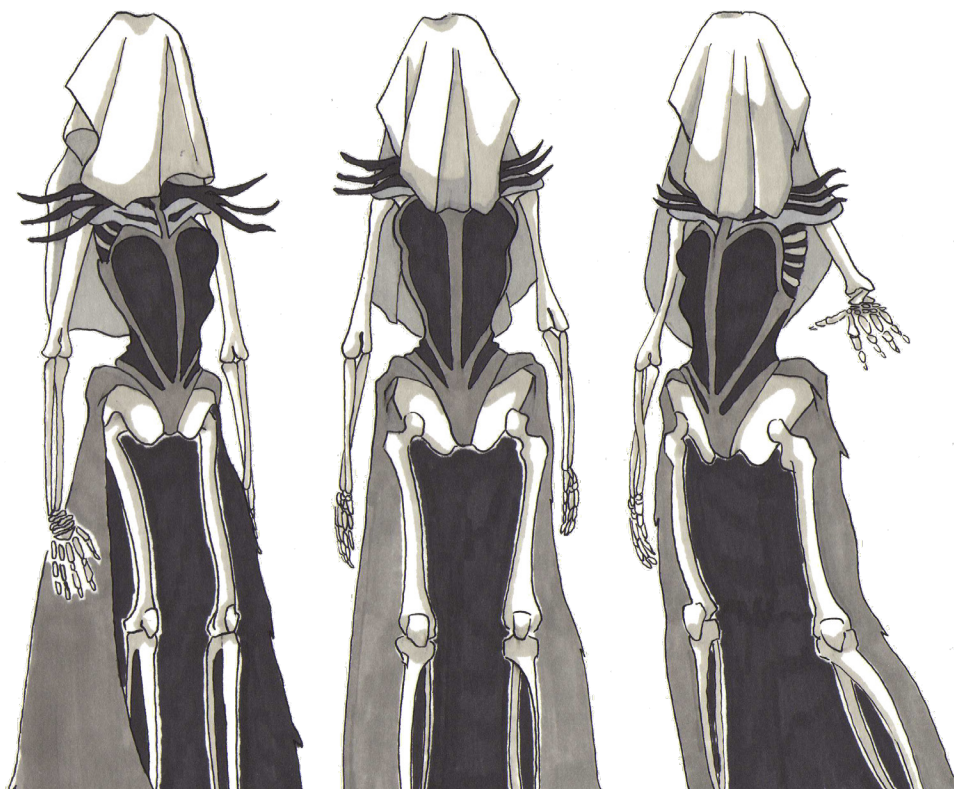


Fig. 27. 2018. *Fantasma* [Acuarelas y Rotuladores Promarkers].  
320x720px . Concept Art.





Fig. 28. 2018. *Diseño del menú* [Ilustración digital].  
1280 x 720 px. Concept Art.



Fig. 29. 2018. *Desaparecido* [Acuarelas, Rotuladores Promarkers y montaje digital].  
1280 x 720 px. Concept Art.

## **4. DESARROLLO DEL PROYECTO: EL FANTASMA DEL SÓTANO**

### **4.5. Requisitos Técnicos**

Para desarrollar el juego ha sido necesaria la digitalización de todas las imágenes. Los fondos tienen una dimensión de 1280x720px y los personajes un tamaño de 320x720px, aunque el ancho de los personajes puede variar ligeramente.

Se ha cuidado la altura y la complexión de los personajes, ya que en la vida real, las características entre individuos son variables.

Posteriormente, fue necesaria la elaboración de un pequeño guion para conducir al jugador a lo largo del juego.

La música ha sido descargada y seleccionada de una página web de “Creative Commons” lo que permite usarla de forma gratuita aunque no está permitido su uso comercial.

El juego está desarrollado en Python a través de un framework orientado a este tipo de juegos, llamado Ren’Py. La decisión de usar este framework, a parte de aportar multitud de componentes y funciones para realizar este tipo de juegos, es porque nos permite exportar el juego a distintas plataformas de forma rápida y sencilla.

He contado con la supervisión de Manuel Jesús Carrión Sánchez a lo largo de la programación del juego.

Para la realización del spot publicitario y el doblaje de los investigadores, he contado con la voz de la actriz de doblaje, Virginia González Ponce.

## 4. DESARROLLO DEL PROYECTO: EL FANTASMA DEL SÓTANO

### 4.6. Demostración del resultado

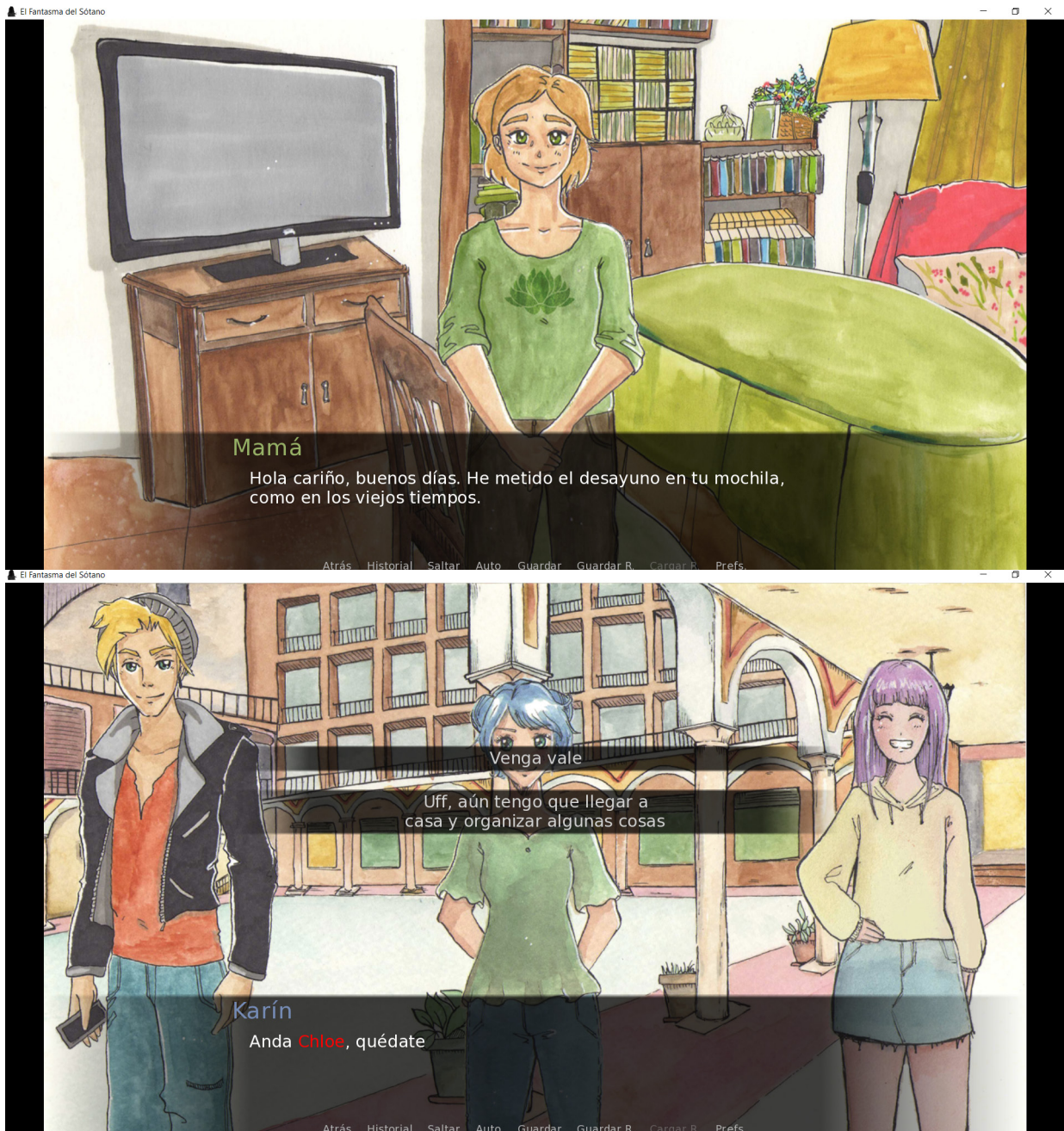


Fig. 30. 2018. *El Fantasma del Sótano*  
[ScreenShots]. 1280 x 720 px.



## **4. DESARROLLO DEL PROYECTO: EL FANTASMA DEL SÓTANO**

### **4.7. Cómo se relaciona con el jugador**

El videojuego se presenta como una historia con decisiones a tomar por el jugador. La jugabilidad se limita a la de las Visual Novels, los personajes se presentan en escenarios y mediante el guion entablan conversaciones con el jugador, quien siempre tendrá la última palabra a la hora de tomar decisiones importantes.

Se han establecido puntos de no retorno en cada decisión tomada para que, cuando el jugador tome una, no pueda volver atrás. Con esto se pretende hacer al jugador tomar consciencia de la realidad, sin poder dar marcha atrás en el tiempo.

La estética, como se ha mencionado anteriormente, está pensada para recordar a las ilustraciones de las portadas de los mangas. Realizadas con metodología tradicional, usando tinta y acuarelas. Se pretende que la experiencia con el juego sea más especial puesto que hoy en día la mayor parte de videojuegos son digitales.

## 5. LA ETERNA DISPUTA: ¿SON LOS VIDEOJUEGOS ARTE?

Se ha abierto el debate muchas veces acerca de si los videojuegos son o no obras de arte. Muchos críticos dicen que no, puesto que los videojuegos solo tienen una funcionalidad lúdica. Sin embargo, por parte de la empresa y los trabajadores encargados de desarrollar un juego, se mantienen en la firme postura de que un videojuego es una obra de arte colectiva.

Al ser posturas tan diversas, he indagado en los campos tanto artísticos como informáticos, llegando a consultar libros que se decanten por una posición u otra académicamente más correcta. Mayormente, la parte artística defiende que “la obra de arte” reside en los gráficos, limitándolo pues a la parte plástica visual. En cambio, por la parte informática, tienden a defender que la parte artística consiste en hacer posible que un personaje inanimado tenga vida o ilustraciones planas sean capaces de interactuar entre ellas. Comparándolo así: si a un artista le entregan lienzo, pinceles y pintura, ¿Quién es el artista? ¿El fabricante de los materiales o el que sabe lo que tiene que hacer con todo y plasma una intención en el soporte? (Corbal, 2018)

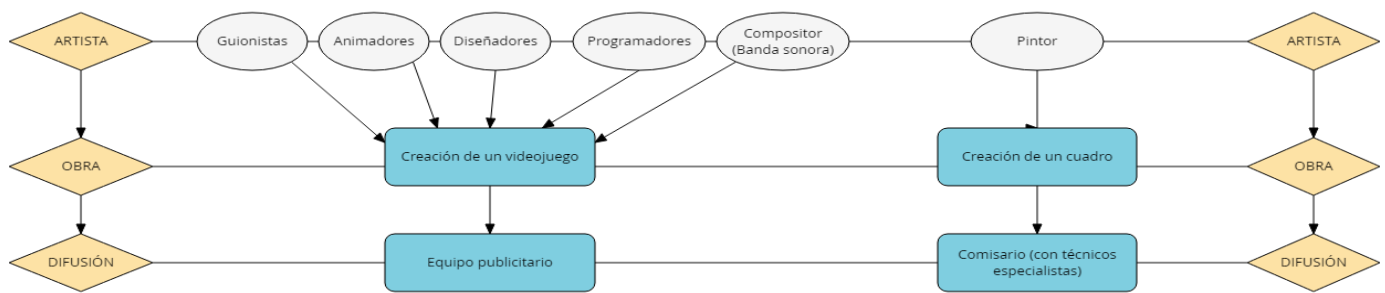
Lamentablemente no existe una opinión verdadera para este tema, lo que significa que a ciencia cierta no es posible definir estrictamente si un videojuego es arte o no, al igual que también es difícil cercar el significado de la palabra arte en sí misma.

Mi opinión respecto a este tema es un poco controvertida. Tras haber realizado este trabajo, he aprendido a valorar el trabajo de cada una de las partes, tomando consciencia de la importancia que tienen cada una de las partes que conforman un equipo de desarrollo. Es cierto que no todos los videojuegos son arte, pero sí que pueden llegar a serlo por su calidad gráfica, su argumento, la jugabilidad, la banda sonora, el guion o un compendio del total.

Justamente por esta razón es por la que pienso que, de un videojuego, todos los participantes que lo han realizado son, a su manera, artistas. Y, me pusieron en la tesitura de decidir que: en el caso de colgar el cuadro de un artista, ¿el papel que juega un técnico a la hora de colgar el cuadro lo convierte en artista también? Mi respuesta es no.

Es necesario diferenciar y organizar a un personal especializado según su aporta-





ción a la obra. No es la misma aportación la de un creador que la de un difusor:

En el esquema superior establezco una jerarquía personal en la que clasifico al personal necesario según su grado de implicación en un proyecto, comparándolo, a la derecha, con el proceso de creación de un pintor.

Para crear una obra (en este caso un videojuego) es necesaria la aportación colectiva de un guionista, un animador, un diseñador de personajes y escenarios, un compositor de música y un programador que ponga en concordancia todos los trabajos independientes anteriores. En el caso de un pintor solo depende de sus materiales, su creatividad y su habilidad para emprender el proyecto. Una vez realizada la obra, es tarea de los difusores el presentarla a un medio o espacio público. En el caso del pintor, será una galería, un comisario o una sala expositiva y, para un videojuego, un publicista. Dentro del comisariado entraría el técnico de iluminación y montaje.

Finalmente, respondiendo a la pregunta del título, ¿Es un videojuego una obra de arte? Pueden serlo: Un videojuego puede ser catalogado como obra de arte, respondiendo a un buen trabajo de todos los artistas que en él participan. Y, a diferencia con el mundo del arte en el que el artista determina qué es y no es arte; en el mundo de los videojuegos funciona inversamente: Son los jugadores y críticos los que dictaminan si un juego es o no una obra de arte.

Algunos de los juegos que son considerados obras de arte son: **The Legend of Zelda: Ocarina of Time, World Of Warcraft, Final Fantasy XV, Limbo, Journey, Witcher, Child of Light y Skyrim.**

## 6. CONCLUSIONES

Para finalizar mi trabajo de fin de grado, sintetizaré las ideas principales desarrolladas a lo largo del proyecto.

La posibilidad del avance de los gráficos de los videojuegos viene dado gracias a la evolución de la ciencia de la computación y los componentes de las consolas. Conforme se han ido desarrollando los diversos componentes, numerosos artistas se lanzaron a los nuevos proyectos presentados por las empresas para dar vida a nuestros personajes favoritos.

Con la llegada del 3D, apareció un antes y un después en la historia de los videojuegos, dando lugar a mundos abiertos, mapas y terrenos explorables y, de esta manera, el nacimiento de géneros nuevos como los RPG. Tras esta innovación todas las empresas comenzaron a apostar por estos gráficos, marginando cada vez más el 2D y encasillándolo a proyectos en los que el 3D no era viable, como en algunas modalidades arcade, puzzles o juegos sociales.

A continuación incluyo una tabla con los distintos géneros de videojuegos, comparando las ilustraciones antes y después del 3D, y sus tipos de cromatismos:

	Ilustración antes del 3D	Ilustración después del 3D	Cromatismos	Ejemplos de Videojuegos
<b>Arcade</b>	Pixelada en 2D	2D y 3D	Muy Colorido	Packman
<b>RPG</b>	Pixelada en 2D. Mapa en movimiento	2D simulando 3D y 3D	Simulan Fantasía	Pokémon
<b>Aventura Gráfica</b>	2D estático elaborado	2D y 3D	Según temática. Blanco y negro o a color	Runaway
<b>Plataformas</b>	2D con scroll	2D y 3D	Muy colorido	Super Mario
<b>Juegos Sociales</b>	(no existían)	2D y 3D	Muy llamativo y agradable	Candy Crush
<b>Indies</b>	2D realizados a mano	2D y 3D	Libre	Monument Valley
<b>Party Games</b>	2D digital	3D	Colores vivos. Simulan fiesta	Wii Party
<b>Shooters</b>	2D digital	3D	Compaginan con el tema. Suelen ser oscuros	Call of Duty
<b>Educativos</b>	2D. Infantiles	Muchos 2D y algunos 3D	Llamativos y básicos	Adibú
<b>Musicales</b>	2D básicos	2D simulando 3D	Fondos oscuros y los pasos en colores claros	Just Dance
<b>Puzles</b>	2D básicos	2D y 3D estático	Coloridos	Profesor Layton
<b>Lucha</b>	2D. Vista perfil de los personajes	3D	Predomina el rojo. Agresividad.	BlazBlue
<b>Estrategia</b>	2D Vista isométrica	2D Vista isométrica y 3D	Varía según el entorno del mundo	X-Com
<b>Simulación</b>	2D elaborados	3D	Realistas	Los Sims

Posteriormente, el trabajo se centra en el género de las novelas gráficas, en las visual novels de origen japonés para tratar de forma más concreta las ilustraciones en función de la temática del juego. Estas pueden ser realizadas de forma tradicional (con rotuladores con punta de pincel y tinta) o digitales (mediante el uso de una tableta gráfica). Se resumen de la siguiente forma:

	Contenido	Tipo de Ilustración
<b>Eroges</b>	Erótico +18	Digital, exceso de atributos femeninos
<b>Nukiges</b>	Erótico +18 con historia entre escenas	Digital, exceso de atributos femeninos
<b>Nakiges</b>	Emocional	Digital o tradicional. Suelen ser como un manga
<b>Charage</b>	Desarrollo de relación de personajes	Digital. Personajes muy guapos
<b>Chuunige</b>	Mucha acción	Digital 2D o 3D
<b>Moeges</b>	Personajes Adorables	Niñas pequeñas, con ojos grandes
<b>Dating Sim</b>	Ligarse una chica	Digital o tradicional. Chicas muy guapas
<b>Utsuge</b>	Depresión	2D o 3D
<b>Otomege</b>	Ligarse un chico	Digital o tradicional. Chicos muy guapos

Finalmente cierro el trabajo de fin de grado con mi proyecto personal: El Fantasma del Sótano, del cual he llevado a terreno jugable hasta el Capítulo 1. He elaborado la trama del juego con sus múltiples rutas y desenlaces posibles, además dos cameos con un profesor de la facultad, Manuel Fernando Mancera y el presentador de televisión, Íker Jiménez.

El juego está ambientado en la facultad y he realizado las ilustraciones de forma tradicional, puesto que he querido evocar la realización de las portadas de los mangas japoneses usando acuarela, rotuladores de punta de pincel y tinta china.

He realizado también un spot publicitario, que supuestamente se anunciaría en youtube y contendría un enlace donde se puede descargar el juego.

La realización de este proyecto me ha servido para aprender a valorar el trabajo de cada uno de los componentes necesarios para crear videojuegos. Considero artistas todas las partes necesarias para crearlos, aunque a diferencia de un artista de la rama pura de arte (pintor, escultor etc.), son los jugadores y críticos los que determinan si un videojuego es una obra de arte. Este no nace con la intencionalidad artística, sin embargo obtiene ese reconocimiento si es innovador en todos los sentidos.

## 7. REFERENCIAS

### ***CONTENIDO EN PAPEL:***

▲GONZÁLEZ LÓPEZ, P. y GARCÍA-CONSUEGRA BLEDA, J., 1998. Informática gráfica. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha. ISBN 9788489958234.

▲CORBAL, J.A., 2018. Estética en videojuegos / José A. Corbal. Paracuellos de Jarama, Madrid : Ra-Ma,. ISBN 9788499647289.

▲KENT, S.L. y TEJERA EXPÓSITO, D., 2016. La gran historia de los videojuegos : de Pong a Pokémon y mucho más-- : un adictivo viaje al interior de los juegos con los que creciste y nunca has olvidado. Barcelona : Ediciones B. ISBN 9788466655026.

▲FUERTE CARRILLO, S., 2015. Grandes maestros de las aventuras gráficas / Sara Fuerte Carrillo, Alberto Galisteo Baena. Madrid : Síntesis,. ISBN 9788490770900.

▲GONZÁLEZ, D., 2011. Diseño de videojuegos da forma a tus sueños. Paracuellos del Jarama, Madrid : Ra-Ma. ISBN 9788499640785.

### ***CONTENIDO ELECTRÓNICO:***

▲UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BARCELONA. DEPARTAMENT DE PSICOLOGIA SOCIAL, S.L.R.C., 2001. Athenea digital : revista de pensamiento e investigacion social. S.l.: Departament de Psicologia Social, Universitat Autònoma de Barcelona. [en línea]. [consulta: 17 febrero 2018]. Disponible en: <http://atheneadigital.net/>

▲Consolas portátiles de la historia - De GBA a Nintendo Switch - HobbyConsolas Juegos. [en línea], [2018]. [Consulta: 30 marzo 2018]. Disponible en: <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/30-anos-consolas-portatiles-i-42520>

▲[Artículo] ¿Qué es una Visual Novel? – La cámara del observador. [en línea], [sin fecha]. [Consulta: 9 abril 2018]. Disponible en: <https://lacamaradelobservador.wordpress.com/2016/05/30/que-es-una-visual-novel/>.

▲Origin of the terms ADV and NVL - Lemma Soft Forums. [en línea], [sin fecha]. [Consulta: 15 mayo 2018]. Disponible en: <https://lemmasoft.renai.us/forums/view-topic.php?p=449384#p449384>.

▲GÓMEZ SERNA, D.F. y FERNANDO, D., 2017. Estado del Arte de las aplicaciones para el aprendizaje de la novela visual según la producción académica entre 2011 y 2016.,[en línea]. [consulta 15 febrero 2018]. Disponible en: <http://200.24.17.74:8080/jspui/handle/fcsh/1002>

▲BERROYA ELOSUA, A.H., 2017. Estudio de las estrategias profesionales de cómic e ilustración y sus industrias derivadas en España. [en línea]. [consulta: 15 febrero 2018]. Disponible en: <https://addi.ehu.es/handle/10810/24147>

### **FIGURAS:**

▲Fig. 1. Nintendo, 1995. Donkey Kong [ScreenShot].  
Disponible en: <http://es.ign.com/donkey-kong-country-gbc/113252/feature/el-hit-de-ayer-donkey-kong-country>

▲Fig. 2. Nintendo, 2017. Legend of Zelda. Breath of the Wild [ScreenShot Personal].

▲Fig. 3. Sobre la creación de personajes y su lógica interna – Medios Expresivos – Cátedra Groisman • DG FADU UBA. [en línea], [sin fecha]. [Consulta: 3 abril 2018].  
Disponible en: <http://mediosgroisman.com.ar/sobre-la-creacion-de-personajes-y-su-logica-interna/>.

▲Fig. 4. 2018. Donkey Kong. Estepona, salón del manga. Fotografía de la autora.

▲Fig. 5. Ubisoft, 2014. Child of Light [ScreenShot].  
Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=DNOfWMBTJDk>

▲Fig. 6. Ustwo games, 2014. *Monument Valley* [Acuarelas, grafitos e ilustración digital].  
Disponible en: <http://blog.teamtreehouse.com/designer-profile-ken-wong-monument-valley>

▲Fig. 7. Bandai Namco Entertainment, 2015. Dragon Ball Xenoverse [ScreenShot].  
Disponible en: <https://www.3djuegos.com/noticias-ver/170557/dragon-ball-xenoverse-2-para-nintendo-switch-llega-a/>

▲Fig. 8. Ensemble Studios, 2018. Age of Empires Definitive Edition [ScreenShot].  
Disponible en: <http://www.dailymotion.com/video/x5q7i5k>

▲Fig. 9. Nitroplus, 2009. Stains Gates [ScreenShot].  
Disponible en: [https://disqus.com/home/discussion/channel-animeforthepeople/visual\\_novels\\_a\\_brief\\_glance/](https://disqus.com/home/discussion/channel-animeforthepeople/visual_novels_a_brief_glance/)



## 8. AGRADECIMIENTOS

A lo largo de este breve recorrido, quiero agradecer:

A todos mis compañeros que habéis hecho del TFG una aventura colectiva, puestas en común y, en algunos momentos, estrechamientos de amistad. En especial a Isaac, Ana Rocío y Rafael.

A los profesores que me han ayudado a progresar, no solo académicamente, también en madurez y calidad profesional. En especial a Amalia Ortega Rodas, José Luis Molina González, Francisco Cortés Somé, Rafael Pérez Cortés, José Antonio Aguilar Galea, Jaime Gil Arévalo, Alberto Germán Franco Romero y Constantino Gañán Medina. Y, por supuesto, a Fernando Manuel Mancera, por dejarse incluir en el juego.

A Virginia González Ponce, por hacer de su voz un medio artístico y acompañarme en tantas madrugadas trabajando.

A Manuel Jesús Carrión Sánchez, por su infinita paciencia en la programación del juego; además de ser mi apoyo en los momentos de flaqueza.

A mis padres, a los cuales les debo llegar donde estoy, por creer en mi y ayudarme a superar todos los dramas surgidos a lo largo del proyecto.

A mi abuela, puesto que si no fuera por ella, este trabajo no existiría. Quiero agradecerle que creyera en mi desde pequeña y me animase a hacer lo que realmente quería hacer. Espero que allá donde estés, te sientas orgullosa de mi.

A todos los que habéis hecho de mi una mejor persona, gracias.

# 9. ANEXO

## Guion Introducción y Capítulo 1

### INTRODUCCIÓN:

Escena 1:

Fondo: Negro

Música: MusicaIntroduccion

Diálogo:

???: “Es muy temprano...”

???: “No quiero levantarme”

???: “Ay... mi madre me está llamando...”

ELEGIR EL NOMBRE DEL PERSONAJE

Mamá: ¡¡LEVÁNTATE PJ!!

Mamá: ¡Vas a llegar tarde, no me hagas subir al cuarto!

PJ: Voy mamá... ya voy...

Escena 2:

Fondo: Salón

Música: MusicaIntroduccion

Diálogo:

Mama\_feliz: Hola cariño, buenos días. He metido el desayuno en tu mochila, como en los viejos tiempos.

Mama\_feliz: Espero que tengas un buen primer día en la universidad.

Mama\_feliz: ¡No te olvides la tarjeta del metro!

PJ: Gracias mamá, ya lo tengo todo. Me voy.

PJ: \*Muack\*

Escena 3:

Fondo: El metro

Música: MusicaIntroduccion

Diálogo:

Metro: “Próximo metro con destino Puerta de Jerez”

PJ: “Ese es mi metro, es el que me deja más cerca de la facultad”

(Paola\_felizconmanita) ???: ¡Hola! Buenos días. No he podido evitar fijarme que estamos tu y yo solamente esperando el metro. ¿Será porque vamos a la misma fa-

cultad? Por cierto, me llamo Paola.

A. *Sí, a Bellas Artes parece que vamos* -> Paola\_felizconmanita: Se te nota en la cara que debe ser tu primer día. Seguro que yo en el mío tenía esa misma cara de adormilada y pasmarote. \*risas\*. No te agobies

B. *No lo creo, es una coincidencia* -> Paola\_felizconmanita: ¡Anda ya! Pero si se te nota en la cara que debe ser tu primer día. Seguro que yo en el mío tenía esa misma cara de adormilada y pasmarote. \*risas\*. No te agobies

PJ: Esta noche he dormido fatal, dando más vueltas que una noria. A ver qué tal las presentaciones...

Paola\_explicando: Suelen ser un rollo, pero te deja con ganas de volver al día siguiente.

Paola\_entusiasmada ¡Ya viene el metro! ¡Vamos!

Escena 4:

Fondo: Patio de la facultad.

Música: MusicalIntroduccion

Diálogo1:

(Vera\_sonriente) ???: ¡Hola! Tú eres de primer curso, ¿no?

(Vera\_sonriente) ???: Mi nombre es Vera, ¿y el tuyo?

PJ: Me llamo PJ.

Vera\_sonriente: Encantada. ¿Qué clase tienes ahora?

PJ: Fundamentos de la Pintura, o algo así.

Vera\_sonriente: ¡Oh! Entonces estás en la misma clase que Álex.

PJ: ¿Tu novio?

Vera\_sonrojada: ¡¡No, no!! Me tengo que ir ya. ¡Nos vemos, PJ!

PJ: Hasta luego.

Diálogo 2:

(Karín enfadada) ???: Estoy perdida otra vez. De nuevo en este patio buscando una clase aislada en una planta perdida.

PJ: ¿A dónde vas?

(Karín\_triste) ???: a la planta cuarta.

PJ: Yo también. Si quieres vamos para allá. Por cierto, me llamo PJ; ¿y tú?

(Karín\_normal) ???: Yo me llamo Karín. La perdida, a este ritmo.

PJ: Casi somos dos, porque si no es por Vera, yo tampoco hubiera sabido a donde ir.

Karín\_pensativa: ¿Quién es Vera?

PJ: La novia de un tal Álex. Está en nuestra clase.

Karín\_normal: qué emoción. Ser la amiga de PJ es estar al día de los cotilleos de clase.

PJ: ¡Eh! Vamonos, anda...

Karín\_normal: \*risas\*

Escena 5:

Fondo: Negro.

“Tras las clases...”

Fondo: Patio de la facultad.

Música: MusicaIntroduccion

Diálogo:

Vera\_feliz: Oye, PJ; vamos a ir a tomarnos un refresco. ¿Quieres venir?

Álex\_normal: Vente, así nos vamos conociendo todos un poco más.

Karín\_normal: Anda, PJ, quédate.

**A. *Venga vale* -> Fondo negro. “Tras la quedada...” (Escena 6)**

**B. *Uff, aún tengo que llegar a casa y organizar algunas cosas* -> (Escena 6)**

Escena 6:

Fondo: Metro

Música: MusicaIntroduccion

Diálogo:

PJ: “Hoy ha sido un gran e intenso día”

PJ: “Aunque tengo la sensación de que esto acaba de empezar”

PJ: “A ver qué tienes preparado para mi, facultad”

## **FIN DE LA INTRODUCCIÓN**

### **CAPÍTULO 1: La desaparición**

Escena 1

Fondo: Metro

Música: MusicaCapitulo1

Diálogo:

Paola\_felizconmanita: Hola, PJ. Buenos días. ¿Qué tal tu día de ayer?

PJ: ¡Bien! No me puedo quejar. Además he conocido a unos compañeros de clase bastante majos, de hecho ayer me invitaron a tomar algo después de clase.

Paola\_entusiasmada: ¡Qué bien! ¡Qué suerte! Me alegro de veras que hayas hecho amigos tan guays. Eso es una buena señal del destino, PJ.

PJ: ¿Tú eres supersticiosa, Paola?

Paola\_sonrojada: Puede que un poquito... tampoco soy una obsesa; pero sí que creo en el karma y todo ese rollo.

PJ: Ya está aquí el metro, vamos.

Paola\_entusiasmada: ¡¡Vamos, PJ!!

Escena 2:

Fondo: Patio de la Facultad

Música: MusicaCapitulo1

Diálogo:

Paola\_felizconmanita: Bueno, PJ te dejo en buenas manos, ahí están tus amigos. Hasta mañana.

PJ: Hasta mañana, Paola.

Vera\_feliz: ¡Hola, PJ! Buenos días. Hoy no se te han pegado las sábanas, por lo que veo.

PJ: No, no demasiado. Parece que haber empezado me ha relajado un poco.

Álex\_normal: Qué bien. ¿Has comprado algo de lo que han pedido? Yo fui ayer y vaya abuso. Esta carrera es para ricos...

(Oliver\_enfadado) ???: No haberte matriculado.

Álex\_enfadado: Maldito seas, Oliver, algún día dejarás de ser borde y no te lo crearás ni tú.

Oliver\_Normal: A nadie se le ocurre matricularse aquí y esperar que le salga gratis, a no ser que robes. Por cierto, PJ, me llamo Oliver. Esta mañana éstos han estado hablando de ti.

PJ: Espero que cosas buenas.

Oliver\_sonriente: Mejor que de mi, seguro.

PJ: \*risas\*

Karín\_pensativa: Oye chicos, ahí se está agolpando mucha gente de golpe; ¿Qué sucede?

PJ: No lo sé, acerquémonos.

Fondo: "Desaparecido 1"

Fondo: Patio de la facultad

Álex\_triste: parece que ha desaparecido un chaval de la facultad...

Oliver\_enfadado: Yo no le conocí, pero no es la primera desaparición... Por lo que se ve, el año pasado desaparecieron dos chavales más; uno a principio de curso y otro al final. Nunca los encontraron ni se sabe nada de ellos.

Karín\_triste: Yo... yo sí le conocí. Ayer coincidimos en la taquilla mientras guardábamos las cosas...

PJ: No te preocupes, Karín. Aparecerá... ya lo verás. Seguro que en un arrebato de rebeldía se ha ido de casa.

Karín\_triste: Eso espero, PJ, eso espero.

Fondo negro: "Tras el incidente, acudieron a clase"

Escena 3:

Fondo: Patio de la Facultad

Música: MusicaCapitulo1

Diálogo:

Karín\_pensativa: Hmm... no me lo quito de la cabeza, pero, ¿No os parece sospechoso que esté desapareciendo gente y no salga en las noticias ni en los periódicos?

Oliver\_enfadado: Seguro que es porque se creen que los artistas somos unos bohemios de la vida. Como no han aparecido, se creerán que algún día volverán.

Álex\_enfadado: Menuda estupidez. Esto tiene pinta de ser alguien que está en contra de los artistas y los está haciendo desaparecer...

Karín\_pensativa: ...o algo

PJ: ¿O algo?

Álex\_enfadado: ¿Cómo que "o algo"? ¿Crees que viene el hombre del saco o qué?

Karín\_enfadada: No, el hombre del saco no. ¡¡Pero hay leyendas turbias en la facultad!!

PJ: ¿Leyendas turbias?

Karín\_triste: Creo que ya he dicho suficiente y ya va siendo hora de ir a casa. Hasta



mañana, chicos.

Álex\_triste: Hasta mañana Karín.

Oliver\_normal: Adiós.

PJ: ¡Hasta mañana, Karín! Y hasta mañana chicos, yo me voy ya a casa también. Hay cosas que comprar.

Escena 4.1:

Fondo: Metro

Música: MusicaCapitulo1

Diálogo:

PJ: "Estoy pensando en lo que ha dicho Karín"

PJ: "Eso de que haya algo que se lleve gente"

PJ: "Y eso acerca de las leyendas turbias..."

PJ: "¿A qué leñes se estaba refiriendo?"

PJ: "Me gustaría leer algo sobre el tema al llegar a casa. ¿Debería decirles algo a ellos para que se involucren también?"

**A.** *Sí debería. Al fin y al cabo somos amigos y debemos ocuparnos juntos -> "LÍNEA AMIGOS"* Sigue en la Escena 4.2

**B.** *Definitivamente creo que no es asunto de ellos. Me pasaría como a Karín y se reirían de mi... -> "LÍNEA SOLO"* Sigue en la escena 10.

Escena 4.2:

PJ: "Bien, vale. Cuando llegue a casa, avisaré a Karín y a Oliver que son los que parecen saber más acerca del tema"

PJ: "Ya viene el metro"

Fondo: Salón

Música: MúsicaCapítulo1

Diálogo:

PJ: "Me conectaré a Skype para charlar con ellos, a ver si quieren hablar del tema"

PJ: Hola chicos ¡Buenas noches!

Karín: Hola, PJ

Oliver: Hola PJ. ¿No estás haciendo trabajos?

PJ: Pues como vosotros. Oye, a la vuelta, en el metro, he estado pensando acerca de las leyendas raras de Karín.

Karín: A ver, PJ, no me tomes en serio todo lo que digo.

Oliver: A mi también me ha dejado pensativo, la verdad.

PJ: Creo que voy a investigar un poco sobre lo que dijiste, Karín.

Oliver: Yo ya lo he hecho, PJ. He encontrado varias desapariciones de años anteriores. Todos los años desaparecen tres personas.

Karín: Para qué habré abierto la boca...

Oliver: Si no hubieras dicho nada, no me hubiera sentado a buscar nada del tema...

PJ: Oliver, ¿se trata de un psicópata de artistas?

Oliver: No lo aclara muy bien... quizás esté relacionado con algo más paranormal que real.

Karín: Como sea paranormal, no conteis conmigo. A esas cosas les tengo muchísimo respeto.

PJ: Está bien, Karín. De igual forma, creo que tengo una idea sobre donde buscar...

Oliver: Aquí te esperamos, PJ.

Karín: Filtra la información si da mucho miedo y no voy a poder dormir...

PJ: Enseguida vengo.

Escena 4.3:

Fondo: negro

Música: MusicaCapitulo1

Diálogo:

PJ: "Vale, creo que sé dónde puedo encontrar algo. No es seguro, pero recuerdo un programa que emiten por las noches en los que hablan de sucesos paranormales. Es posible que en algún capítulo hablasen de algo de la facultad... Creo que es aquí"

Fondo: EstudioIker

Música: Íker

Diálogo:

Iker1: Buenas noches, y bienvenidos una vez más a Cuarto de Siglo. En esta sesión de hoy, trataremos un caso espeluznante; que no es ni más ni menos que el caso de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla.

Iker2: Este caso, sucedió por primera vez en 2007, con la desaparición de un chico recién instalado en la ciudad. Al cabo de un mes desapareció y no se ha vuelto a saber de él. Sus padres aún no han detenido la búsqueda, al igual que los innumerables casos que se han dado hasta hoy.

Iker1: ¿De qué se trata? ¿Es una persona? ¿Es algo paranormal?... Tengo entendido también que gran parte del personal de limpieza dimitió por sentir llamadas extrañas y susurros en los oídos. Otros que siguen trabajando en la facultad se han negado a contar su historia en televisión. Todo un misterio...

Iker2: La semana pasada mandamos un grupo de investigadores que se encerraron una noche entera en la Facultad. Se llevaron todo el material con el que suelen asistir a las sesiones: grabadoras de psicofonías, medidor de campos electromagnéticos, sensores de temperaturas y cámaras. Y atentos a lo que recogieron...

Escena 4.4:

Fondo: negro

Diálogo:

Investigador A: ¿Habéis oído eso?

Investigador B: Parecía la voz de una mujer, lo he grabado.

Investigador A: ¿Se puede reproducir?

Grabadora: <<... Marchaos... vosotros no sabéis...>>

Investigador B: ¿QUÉ ES LO QUE NO SABEMOS?

Investigador A: Dios... esto me huele muy mal. ¡El medidor de campo electromagnético está desbocado! ¡Hay muchísima actividad ahora mismo!

Grabadora: <<... Mi vida... nadie sabe... NADIE DEBE SABER...>>

Investigador B: ¿QUÉ ES LO QUE NO DEBEMOS SABER?

Investigador A: Quizás no debemos saberlo...

Investigador B: Yo no me quedo con las ganas. Estamos a punto de resolver el misterio.

Investigador A: Nunca me había enfrentado a un caso como este... qué espeluznante...

Investigador B: ¿Sigues grabando la esquina aquella?

Investigador A: Sí, sí... aunque no se ha captado nada

Investigador B: ¡Eh! ¡El medidor electromagnético se ha vuelto a disparar!

Investigador A: ¡Mira, mira! ¡MIRA LA CÁMARA! ¿NO PARECE ESO UN VESTIDO?

Investigador B: ¡Si, Si! ¿Viene hacia aquí?

Grabadora: <<... Venid conmigo...>>

Investigador A: ¡Vámonos de aquí, rápido!

Investigador B: El termómetro ha descendido casi 7 grados. Madre mía...

Grabadora: <<... Nadie debe saber... huid o morid...>>

Investigador A: ¡Vámonos, vámonos!

Investigador B: ¡CORRE!

Grabadora: <<... Huid ahora, huid... la muerte sigue tras de vosotros...>>

Escena 4.5:

Fondo: EstudioIker

Música: Íker

Diálogo:

Iker1: Espeluznante las grabaciones de aquella noche. ¿Quién será esa voz? ¿Qué espíritu se hallará detrás de todo esto? ¿Es acaso el responsable de las desapariciones? ¿Puede un espíritu atravesar el terreno tangible? Muchas preguntas, pero también muchas respuestas. En breves instantes aquí en Cuarto de Siglo...

Fondo: negro

PJ: <<¡VENGA YA!... madre mía que miedo... cuando se lo cuente a la gente van a flipar... Bendito YouTube que me deja saltarme los anuncios...esta noche no voy a dormir a este ritmo... ¿¡ESTAMOS VIVIENDO CON UN FANTASMA EN LA FACULTAD!?... ¡Ya está, ya empieza!>>

Fondo: EstudioIker

Música:

Diálogo:

Iker1: Bienvenidos de nuevo al embarque del enigma. Hemos visto antes el caso de unos investigadores que se han encerrado en la facultad de Bellas Artes... y recopilaron unas misteriosas grabaciones.

Iker2: Allí, tengo entendido, se encuentra el Panteón de los Ilustres sevillanos. Se han enterrado allí, humanistas, escritores, poetas etc., pero todos hombres, por lo que tengo entendido. ¿De dónde saldrá esa voz de mujer? ¿Y ese vestido negro? ¿Es posible atravesar mundos y hacer desaparecer personas?

Iker1: Tras recabar información, puesto que estas eran nuestras preguntas originales, hemos investigado que en el panteón de los ilustres sí que hay una mujer, Fernán Caballero. Usaba este pseudónimo para poder publicar sus libros en una época en la que estaba mal visto que las mujeres escribieran. ¿Estará resentida? ¿Será esta

la causa de su dolor? ¿Será posible hablar con ella y calmarla? Nuestro embarque dura hasta aquí esta noche; ahora pasemos al siguiente tema...

Escena 5:

PJ: <<Madre mía, osea, que hay un fantasma en el panteón de la facultad que secuestra gente o que los hipnotiza y se los lleva... Tengo que hablar con esta gente enseguida>>

Fondo: negro. "Tras poner a Karín y a Oliver al corriente..."

Fondo: Salón

Música: musicaCapitulo1

Diálogo:

PJ: Y, ¿qué pensais?

Karín: Mira que te dije que filtraras información... madre mía qué miedo.

Oliver: Habrá que decírselo al grupo, al menos para que estemos advertidos.

PJ: ¿Crees que se podría hablar con el fantasma? Si está enfadado, quizás se puedan arreglar las cosas hablando...

Karín: Ni hablar. Jamás. ¿Y si te lleva al otro lado?

PJ: Karín, nadie ha muerto por hablar con fantasmas...

Oliver: Bueno, se pueden dar casos de posesiones y tal.

Karín: ¡¡OLIVER!! Basta ya. Yo no voy a bajar al sótano a hablarle a un fantasma.

PJ: Jajaja, bueno Karín, siempre podemos hacer un directo para que nos sigas.

Oliver: Buena esa, PJ.

Karín: JA-JA. A mi no me hace gracia. Lo veo una locura monumental, allá vosotros. Yo me voy a dormir que entre pitos y flautas se nos ha hecho bastante tarde.

Oliver: Espero que puedas dormir, Karín.

PJ: Buenas y fantasmas noches, Karín.

Karín: Como me muera esta noche, vendré del otro lado ¡y me llevaré vuestra alma!

Oliver: Yo también me acuesto ya. Mañana nos vemos, PJ.

PJ: Hasta mañana, Oliver.

Escena 6:

Fondo: Metro

Música: MusicaCapitulo1

Diálogo:

PJ: <<Un día más, aquí voy. Hoy debo haber llegado muy temprano, no ha venido Paola todavía...>>

PJ: <<Qué raro...>>

Metro: "Próximo metro con destino Puerta de Jerez"

PJ: <<Hmm... será que se ha quedado dormida entonces>>

Escena 7:

Fondo: Patio de la Facultad

Música: MusicaCapitulo1

Diálogo:

PJ: Hola chicos, qué bien que estemos todos y tan temprano. Tengo que contaros

algo.

Vera\_feliz: Hola, PJ buenos días.

Oliver\_enfadado: No tan buenos, Vera.

Alex\_normal: Vaya por Dios, Oliver... ¿Otra vez no has hecho caca?

Oliver\_enfadado: Maldito... PJ, sigue anda...

PJ: Sí, esto... anoche estuvimos mirando por internet y buscando información sobre lo que dijo Karín de las leyendas chungas de la facultad, y sí que parece que hay leyendas chungas.

Karín\_triste: Y me maldigo por haber dicho nada...

PJ: La cosa, es que he estado mirando programas de cosas paranormales de Cuarto de Siglo...

Álex\_triste: Porque es un programa taaaan fiable...

Oliver\_enfadado: escucha hasta el final Álex.

PJ: Y he descubierto que hay un fantasma en la facultad. Está atormentado y creo que es el que está detrás de todo esto.

Vera\_sonrojada: ¿¡Me estás diciendo que hay un fantasma secuestra-gente que va a matarnos a todos!?

PJ: No no, a ver no lo sé. Creen que es el espíritu atormentado de Fernán Caballero; que en realidad es una mujer. Creo que todo eso le hace sentirse mal y lo paga con nosotros. También lo ha pagado con el personal de limpieza, molestándolos...

Álex\_normal: ¿Os estais escuchando? De verdad creéis que un fantasma va a venir a matarnos a todos?

Karín\_enfadada: ¿Acaso hay una idea mejor? Está desapareciendo gente y no quiero ser la siguiente.

Álex\_normal: A ver, Karín que no es que no me importes, es solo que me parece increíble todo esto, como si fuera una película de terror o algo así.

Karín\_triste: Bueno, pues puedes apoyarnos y demostrarnos que es mentira. Pero estar aquí y quedarte con nosotros.

Álex\_normal: ¡Eh! Nunca dije que no fuera a apoyaros eh. No va conmigo eso. Con mis amigos siempre. Aunque os conozca solo de esta semana.

Karin\_pensativa: Chicos, me reconcome una pregunta... ¿Deberíamos hablar esto con algún profesor?

**A.** *Quizás sea buena idea que algún profesor esté al tanto... por si desaparecemos...*

ESCENA 8 Oliver\_normal: ¿Te encargas tú, PJ, de hablar con un profesor de tu confianza? PJ: Sí, yo me encargo.

**B.** *Se reirían de nosotros y sería una gran pifia...* ESCENA 9

Escena 8:

Fondo: Pasillo

Música: MusicaCapitulo1

Diálogo:

PJ: ¡Hola, Mancera!

Mancera1: Hola, PJ. Cuéntame, ¿Qué te pasa?

PJ: Pues quería hablarte de algo. ¿Eres supersticioso?

Mancera2: Lo justo y necesario. ¿Por?



PJ: ¿Estás al tanto de las desapariciones de la gente de la universidad?

Mancera2: Sí, por desgracia, sí. Pero, ¿Qué tiene eso que ver con ser supersticioso?

PJ: Pues que creo que hay una fuerza que se los está llevando.

Mancera2: ¿Que hay una fuerza? ¿Qué dices?

PJ: ¡Pienso que hay un ente sobrenatural en el sótano que se está llevando a gente!

Mancera2: Oye, PJ... ¿tú estás seguro de lo que estás diciendo? Porque parece que hayas visto una peli de terror y me la quieras plantar ahora.

PJ: Mancera, de verdad, que es cierto.

Mancera2: bueno, tú sigue con tus investigaciones de detectives; pero no vayas por ahí haciendo locuras, ¿eh?

PJ: ... está bien... hasta pronto.

Mancera1: ¡Hasta luego!

Fondo: Patio de la Facultad

Diálogo:

Vera\_sonriente: ¿Cómo ha ido?

PJ: No me ha creído...

Fondo Negro -> **FIN CAPÍTULO 1. Capítulo 2 Con amigos.**

Escena 9:

Karín\_pensativa: Quizás tengas razón, PJ. Aunque tengo un poco de miedo.

PJ: Es posible... que podamos hacer algo nosotros. No necesitamos realmente a los profesores ni a nadie.

Oliver\_sonriente: Encarguémonos nosotros, claro.

Álex\_triste: Todo esto me parece una tontería muy grande...

Vera\_sonriente: ¡Anda ya, Álex! Si en el fondo te hace ilusión.

Álex\_normal: No me preguntes dos veces...

Fondo Negro -> **FIN CAPÍTULO 1 (Capítulo 2 con amigos)**

Escena 10

-Continuación Línea Solo-

Fondo: Metro

Música: MusicaCapitulo1

Diálogo:

PJ: "Sería bochornoso que todos pensasen que soy susceptible a las supersticiones..."

PJ: "Qué vergüenza... mejor no les comento nada... En el fondo estoy deseando llegar a casa y buscar información del tema"

PJ: "¡Ahí viene el metro!"

Escena 11:

Fondo: Salón

Música: MúsicaCapítulo1

Diálogo:

Pj: “Ahora es el momento de buscar información”

Mamá: Hola cariño, ¿cómo estás?

Pj: Bien, mamá. He tenido un día ajetreado.

Mamá: Me he enterado de la desaparición de tu compañero de la facultad. Qué lástima... ¿Tú lo conocías?

Pj: Yo no, pero una amiga sí.

Mamá: Tú no te estreses y recuerda: no hables con extraños.

Pj: ¡Mamá! Que no tengo 10 años...

Mamá: ya, ya lo sé... pero una madre siempre se preocupa.

Pj: Me gustaría investigar un poco sobre las desapariciones. Hoy, la compañera que te he dicho antes ha dicho que hay leyendas raras en la facultad.

Mamá: Pues si quieres leyendas raras, escucha Cuarto de Siglo. Es un programa que trata de cosas sobrenaturales.

Pj: Echaré un vistazo por si acaso. Gracias mamá.

Mamá: Pero no te entretengas que hay que cenar dentro de poco.

Pj: Sí...

Pj: “Madres... ay...”

Escena 12.1:

Fondo: negro

Música: MusicaCapitulo1

Diálogo:

PJ: “Vale, no es seguro, pero es posible que en algún capítulo hablasen de algo de la facultad... Creo que es aquí”

Fondo: EstudioIker

Música:

Diálogo:

Iker1: Buenas noches, y bienvenidos una vez más a Cuarto de Siglo. En esta sesión de hoy, trataremos un caso espeluznante; que no es ni más ni menos que el caso de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla.

Iker2: Este caso, sucedió por primera vez en 2007, con la desaparición de un chico recién instalado en la ciudad. Al cabo de un mes desapareció y no se ha vuelto a saber de él. Sus padres aún no han detenido la búsqueda, al igual que los innumerables casos que se han dado hasta hoy.

Iker1: ¿De qué se trata? ¿Es una persona? ¿Es algo paranormal?... Tengo entendido también que gran parte del personal de limpieza dimitió por sentir llamadas extrañas y susurros en los oídos. Otros que siguen trabajando en la facultad se han negado a contar su historia en televisión. Todo un misterio...

Iker2: La semana pasada mandamos un grupo de investigadores que se encerraron una noche entera en la Facultad. Se llevaron todo el material con el que suelen asistir a las sesiones: grabadoras de psicofonías, medidor de campos electromagnéticos, sensores de temperaturas y cámaras. Y atentos a lo que recogieron...

Escena 12.2:

Fondo: negro

Diálogo:

Investigador A: ¿Habéis oído eso?

Investigador B: Parecía la voz de una mujer, lo he grabado.

Investigador A: ¿Se puede reproducir?

Grabadora: <<... Marchaos... vosotros no sabéis...>>

Investigador B: ¿QUÉ ES LO QUE NO SABEMOS?

Investigador A: Dios... esto me huele muy mal. ¡El medidor de campo electromagnético está desbocado! ¡Hay muchísima actividad ahora mismo!

Grabadora: <<... Mi vida... nadie sabe... NADIE DEBE SABER...>>

Investigador B: ¿QUÉ ES LO QUE NO DEBEMOS SABER?

Investigador A: Quizás no debamos saberlo...

Investigador B: Yo no me quedo con las ganas. Estamos a punto de resolver el misterio.

Investigador A: Nunca me había enfrentado a un caso como este... qué espeluznante...

Investigador B: ¿Sigues grabando la esquina aquella?

Investigador A: Sí, sí... aunque no se ha captado nada

Investigador B: ¡Eh! ¡El medidor electromagnético se ha vuelto a disparar!

Investigador A: ¡Mira, mira! ¡MIRA LA CÁMARA! ¿NO PARECE ESO UN VESTIDO?

Investigador B: ¡Si, Si! ¿Viene hacia aquí?

Grabadora: <<... Venid conmigo...>>

Investigador A: ¡Vámonos de aquí, rápido!

Investigador B: El termómetro ha descendido casi 7 grados. Madre mía...

Grabadora: <<... Nadie debe saber... huid o morid...>>

Investigador A: ¡Vámonos, vámonos!

Investigador B: ¡CORRE!

Grabadora: <<... Huid ahora, huid... la muerte sigue tras de vosotros...>>

Escena 14:

Pj: "Es posible que estén conectados a Skype y pueda hablar con ellos".

Pj: ¡Hola chicos!

Karín: Buenas noches, pj.

Oliver: Hola Pj

Álex: Buenas.

Vera: Holi.

Pj: Chicos, quería deciros algo. Resulta que he estado investigando sobre lo que dijo Karín...

Karín: Mi madre... para qué habré abierto la boca...

Pj: La cuestión es que han habido más desapariciones y todo se debe a la existencia de un fantasma que habita en el sótano.

Álex: ... ajam...

Vera: ¿¡QUE HAY UN FANTASMA!?

Oliver: No me extrañaría.

Pj: La cuestión es si debiéramos investigar esto nosotros juntos....

Álex: A mi me parece una locura. ¿Dices que se encerraron tres investigadores?

**Pj: A. Sí. Y encontraron pruebas de un fantasma. -> Álex:** A mi me suena a chino. Lo siento pero yo prefiero no meterme en estos marrones. Karín: Pj, déjalo. No merece la pena... Oliver: Pj, esto no se sostiene. **FIN CAPÍTULO 1 (Capítulo 2 solo)**

**B. No. ¡Fueron dos investigadores! Y lo pasaron fatal -> Álex:** Por Dios... Pj... ¿Y el fantasma qué es lo que les decía?

**Pj: A. ¡No debéis saber!** Álex: ¿Qué será lo que no debemos saber? Vera: Me parece increíble todo esto... qué miedo... Karín: Y, Pj, ¿Decías que la voz era de una mujer?

**B. Morireis junto a mi.** Álex: A mi me suena a chino. Lo siento pero yo prefiero no meterme en estos marrones. Karín: Pj, déjalo. No merece la pena... Oliver: Pj, esto no se sostiene. **FIN CAPÍTULO 1 (Capítulo 2 solo)**

**Pj: A. No, era de un niño.** Álex: A mi me suena a chino. Lo siento pero yo prefiero no meterme en estos marrones. Karín: Pj, déjalo. No merece la pena... Oliver: Pj, esto no se sostiene. **FIN CAPÍTULO 1 (Capítulo 2 solo)**

**B: Sí, era de una mujer por extraño que suene. -> ESCENA 15**

Escena 15:

Karín: A mi me ha convencido Pj. Cuenta conmigo para investigar lo del fantasma.

Álex: A mi no. ¿Pero te estás escuchando? Es que suena ridículo.

Oliver: Siempre puedes mantenerte al margen Álex. Yo sí creo a Pj.

Pj: Gracias, chicos.

Vera: A mi me da miedo el tema, pero contad conmigo también. Aunque creo que iré la última para salir corriendo.

Álex: ¡Vera! Venga ya... ¿Te vas a animar?

Vera: ¡Sí! Son nuestras primeras aventuras en grupo.

Álex: Pues yo también iré, qué remedio. Pero iré con la intención de demostraros que lo que hablais no es cierto. Ya veréis que estáis locos y no se trata de nada del otro mundo.

Pj: ¡Gracias Álex! Sabía que podía contar contigo.

Vera: Oye, Pj, ¿y has pensado en decírselo a algún profesor de tu confianza?

Pj:

**A. En principio no, pero podría hacerlo.**

Vera: Mañana podrías comentárselo a Mancera, que tienes confianza con él.

Pj: Pues sí... espero que me crea...

Álex: Lo que le vas a pedir es imposible de creer. Vamos, cualquiera con dos dedos de frente no lo haría.

Oliver: ¡Qué escéptico, Álex! ¿Estás seguro que quieres acompañarnos? Yo no te veo muy convencido.

Álex: Solo voy a ir para ver cómo te equivocas y hacerte callar de una vez.

Vera: ¡Chicos, chicos! Relajaros un poco...

Pj: Chicos, mañana será otro día. Nos vemos en la uni mañana, adiós.

Fondo negro: Al día siguiente. ESCENA 8

**B. La verdad es que no, y no deberíamos hacerlo.**

Álex: ¡Claro! Porque en tu interior sabes que esto es una locura. A quién se le ocu-

re...

Vera: No protestes más Álex. Qué pesado eres.

Oliver: Yo discrepo contigo, Pj. Pero si la mayoría del grupo piensa que lo mejor es que guardemos silencio, lo haremos.

Karín: Chicos, se nos hace tarde.

Chicos, mañana será otro día. Nos vemos en la uni mañana, adiós.

**FIN CAPÍTULO 1. CAPÍTULO 2 CON AMIGOS.**

## **CAPÍTULO 2: La infiltración**



